2'95€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE

Nintendo® Acción

HOBBY PRESS

REPORTAJE
GAMECUBE
30 RAZONES PARA COMPRÁRTELA

AVANCE ESPECIAL
Spiderman
Mario Sunshine
Die Hard

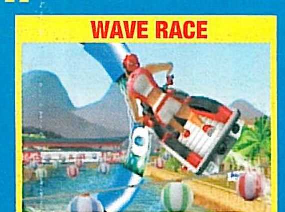
GUÍA DE COMPRAS
La mejor selección para GB Color, N64, GB Advance y GameCube

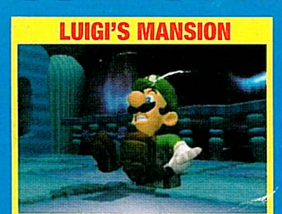
PREPÁRATE PARA LA ACCIÓN TOTAL

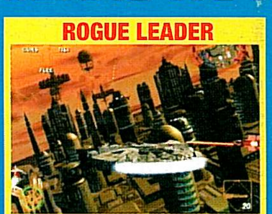
SUPER SMASH BROS.
El juego que conquistará tu GameCube

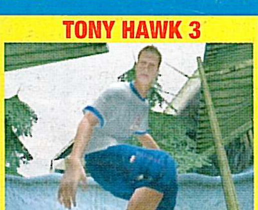
Nº 114 MAYO
8 424094 810024 00114


¡¡COMENTAMOS LAS PRIMERAS NOVEDADES DE GAMECUBE!!


WAVE RACE


LUIGI'S MANSION


ROGUE LEADER


TONY HAWK 3


EXTREME G3



EL JUEGO

ENTRENA COMO ÉL / JUEGA COMO ÉL / Y SE ÉL



















SUMARIO Nº 114 | MAYO 2002

Reportaje

30 RAZONES PARA ELEGIR GAMECUBE

Algunas tan sabrosas como la imagen que tenemos aquí. Otras más digamos "espirituales". Y también económicas. Y de peso. Y de lógica. Y de diseño. Hay 30. Podría haber más. Sí, pero había que hacer una selección. Han salido las 30 mejores razones para comprarnos una GameCube. Bueno, a mi me habría sobrado con una sólo.

Preview

SUPER SMASH BROS

Prepárate para recibir como se merece al juego que ha roto moldes y ventas en GameCube. Japón se ha revolucionado con él, en Estados Unidos se han agotado las existencias, y aquí... aquí... nosotros ya tenemos el nuestro, y con él os enseñamos todo lo que puede dar de sí. Flipante.



NOVEDADES

GAME BOY ADVANCE

GAMECUBE

GUÍAS DE TRUCOS

Se incorpora Wario a nuestro menú de guías. En una entrega, os contamos muchos secretos sobre él.

REPORTAJES

PREVIEWS

Otras secciones

Staff

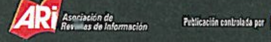
Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Ismael Rodríguez, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Pedro Ample, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Javier Abad, Fernando Bravo



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Jefa de Distribución: Virginia Cabezón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones:
Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 1ª planta. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 2ª planta. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN S.A.
C/Fco. Gervás, 12 28108 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	49,99 €	8.318 PTA	57,04 €	9.491 PTA	63,05 €	10.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	53,99 €	8.983 PTA	59,95 €	9.975 PTA	65,00 €	10.815 PTA
42,00 €	6.988 PTA	54,03 €	8.990 PTA	60,00 €	9.983 PTA	69,95 €	11.639 PTA
45,00 €	7.487 PTA	54,99 €	9.150 PTA	64,04 €	10.655 PTA		

NOTICIAS

MARIO NO SE LO QUIERE PERDER

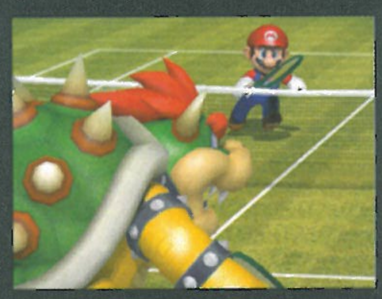
Se preparan «Mario Sunshine», «Mario Tennis» y «Mario Golf» en GameCube

Agazapado tras la sombra de Luigi, Mario espera que llegue su turno. Sin embargo, nosotros no hemos podido resistir la tentación de "cotillear" cómo serán sus primeros juegos para GameCube. Para empezar, tenemos pantallas flipantes y noticias frescas sobre **«Mario Sunshine»**. Parece que Peach y Mario se irán de vacaciones a una isla, pero al llegar descubrirán que todas las paredes están llenas de pintadas hechas por... ¿Mario? ¡Hay un impostor!, y nuestro héroe deberá encontrarle. De ahí que **lleve un lanzador de agua a la espalda,** con el que podrá limpiar lo que haga falta... El juego estará listo el **26 de agosto en Estados Unidos.** Ojalá no tarde mucho más en llegar aquí.

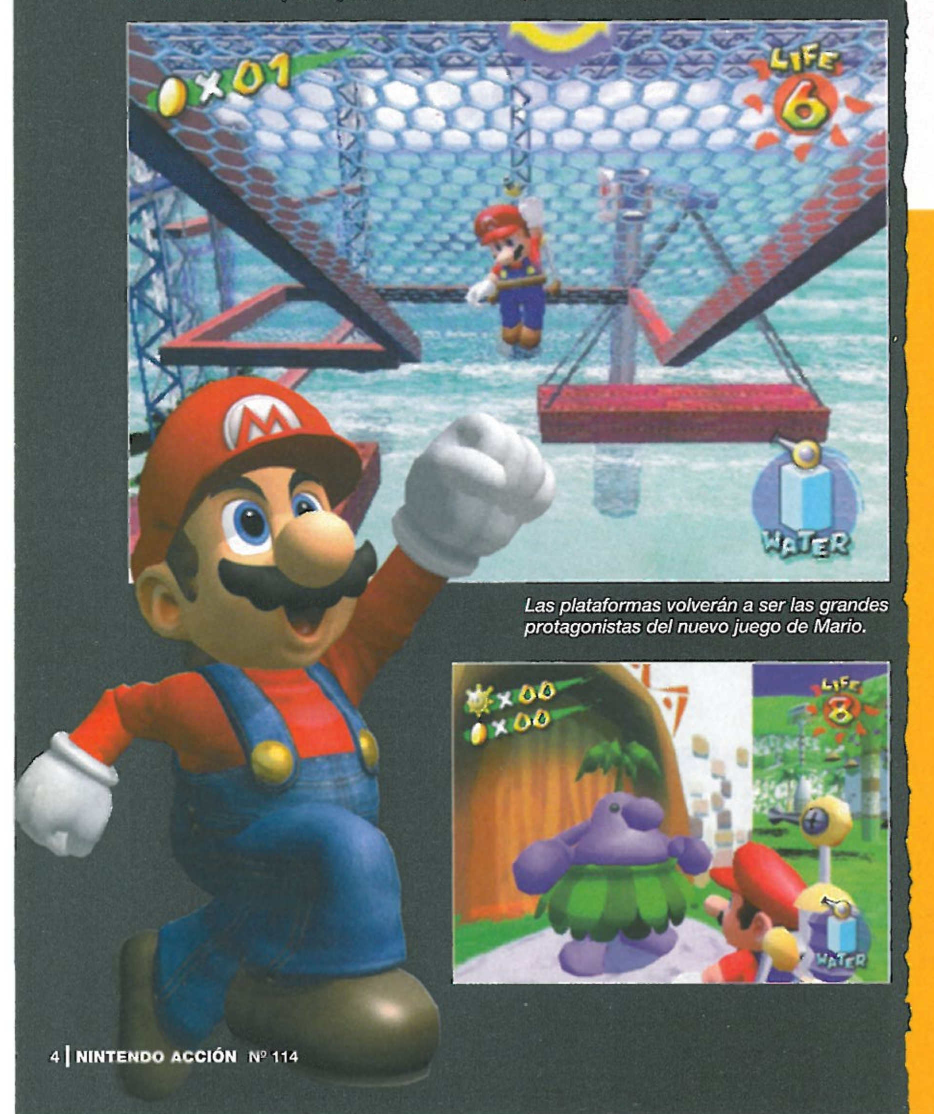
Pero este mes también tenemos las primeras imágenes de «Mario Tennis» y «Mario Golf», dos proyectos de **Camelot** que aún no tienen fecha, pero a nosotros ya nos han puesto los dientes largos. Menuda avalancha de Mario nos espera. ¡Genial!



Todas las estrellas de Nintendo se van a apuntar a los partidos de «Mario Golf»...



...y como veis, después se irán corriendo para echar unos sets en «Mario Tennis».



Las plataformas volverán a ser las grandes protagonistas del nuevo juego de Mario.

VIEJOS ENEMIGOS, NUEVOS PODERES

Midway anuncia «Mortal Kombat Dead Alliance» para diciembre

Shang Tsung y Quan Chi, dos brujos hasta ahora incapaces de controlar el torneo y obtener la inmortalidad, han decidido unir sus fuerzas para destruir a Raiden y al resto de luchadores. Esta "Alianza Mortal" dará forma al nuevo «Mortal Kombat», **un torneo renacido, que traerá a unos cuantos veteranos** (Scorpion, Sub Zero, Raiden, Jax, Sonia, Cyrax, Kitana, Reptile, Shang Tsung y Quan Chi) y estrenará a otros (Blind Kenshi, Drhamin y Malvado).

Pero más allá de los protagonistas, lo más impactante será el motor del juego, que contará con **nuevos sets de movimientos** que podremos elegir durante la pelea, efectos de lucha muy realistas y ataques especiales (fatalities incluidos) para alucinar.

Según Virgin, que lo distribuirá aquí, Midway tendrá listas en diciembre las versiones para **GameCube y Advance.**



Los luchadores veteranos lucirán ahora un aspecto muy mejorado.

«EL SEÑOR DE LOS ANILLOS» AVANZA

Vivendi apura el desarrollo de este esperadísimo RPG

Esta versión de Game Boy Advance será un **RPG** basado en los **dos primeros libros** de la trilogía del Señor de los Anillos, "La Comunidad del Anillo" y "Las Dos Torres", que nos trasladará a amplios escenarios medievales, diseñados según la descripción de Tolkien. A pesar de que los desarrolladores quieren ser fieles a los libros, su intención es **crear un juego sencillo,** tanto en los combates como en los menús.

El lanzamiento está previsto para después de verano, así que ya falta menos para revivir esta mítica saga.



En los combates por turnos, la CPU podrá ayudarnos a controlar la acción.

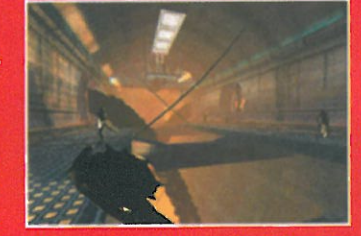


El argumento del juego seguirá los dos primeros libros de la trilogía de Tolkien.

EN EL INTERIOR DE «TUROK EVOLUCIÓN»

Acclaim descubre en Internet todos los secretos de su nueva aventura

Esta nueva página web de Acclaim os permite conocer los entresijos de uno de los juegos que **revolucionará GameCube.** La dirección que debéis teclear es: **www.turok.com/evolution/spanish/index.html** Incluye datos del **argumento, los nuevos personajes, imágenes e incluso un test de movimiento** de los dinosaurios. No os preocupéis por el idioma: todo está **en castellano.**



Hemos conseguido en primicia estas dos pantallas de la versión de GC.



¡QUIERO UNA GAME BOY ADVANCE NUEVA!

A nosotros nos llega en color negro... y los americanos estrenan el plateado

Bajada de precio, y ahora nuevo modelo a la venta. **El único que faltaba era el color negro.** Elegante, distinguido, nuevo. Por **99 euros** (puede variar según dónde os la compréis), podéis haceros con la portátil más avanzada de la historia, la única que permite disfrutar con juegazos de la talla de «Mario World», «Golden Sun» o «Harry Potter».

Los americanos, que de esto saben mucho, van a celebrar que **han vendido 5 millones de Advance** lanzando un modelo para coleccionistas. Una **Advance plateada, de edición limitada,** para recordar el primer añito de vida de esta máquina. A ver si pronto podemos hacer nosotros lo mismo.





La nueva edición de color negro es una monería. No nos digáis que no le da un toque de elegancia...

YUJI NAKA NOS TRAJO «SONIC» A MADRID

Charlamos con el presidente del Sonic Team sobre sus nuevos proyectos



Yuji Naka, el creador de Sonic, estuvo en Madrid invitado por Infogrames para enseñarnos **las aventuras del puercoespín en Advance y GameCube.** El punto fuerte de la presentación fue la conexión entre las dos versiones, y Naka anunció que **se podrá jugar en la portátil sin tener el cartucho de «Sonic Advance».** Descargaremos el programa desde GameCube, y podremos jugar con nuestro Chao, siempre que no apaguemos la consola.

NA. Aunque Nintendo aún no se ha manifestado sobre la opción online, ustedes ya han diseñado un juego, «Phantasy Star Online», que se puede jugar por Internet. La versión que saldrá en Europa, ¿incorporará la opción Internet?
YN. Estamos trabajando en ello y nuestra idea es que esta opción esté lista para cuando lo lancemos.

NA. Pero si a lo mejor ni siquiera ha salido a la venta el módem...
YN. Eso se lo debéis preguntar a Nintendo, porque yo no sé qué estrategia van a seguir. Pero en cualquier caso también se puede jugar «Phantasy Star» offline, con hasta cuatro jugadores en pantalla.

NA. ¿Qué nuevas posibilidades se nos abren en «Sonic» con la opción de conexión entre Game Boy Advance y GameCube?
YN. Bueno, esta conexión "Chao" de Sonic es una primera experiencia, pero con este sistema podremos conectar en el futuro diferentes juegos entre sí. Se me ocurre por ejemplo hacer que Sonic corra por la pantalla de tu Cube y se pase a la de Advance sin que notemos el cambio.

NA. Esta conexión es un punto a favor de GameCube...
YN. Sí, es un punto que marca diferencias respecto a PS2 o X-Box.

NA. ¿Qué diferencias habrá entre Sonic de GC y el de Dreamcast?
YN. La palabra BATTLE del título indica una lucha dentro del juego. También tendremos más escenarios y 2 juegos de personajes distintos.

NA. Dice Nintendo que es fácil programar para GameCube, y que sólo hay que preocuparse de poner la máxima creatividad...
YN. Estoy de acuerdo. El nivel técnico es muy alto y no hay que preocuparse por el hardware.

NA. ¿Y los proyectos futuros?
YN. Ahora estamos siguiendo la línea que dejamos en Dreamcast, pero a partir de este momento vamos a desarrollar cosas exclusivamente para GameCube, y pensando en el enlace con Game Boy Advance. Aún es pronto para decir ningún título.



La conexión con Game Boy Advance será una de las grandes novedades del juego.



Podremos controlar a dos grupos de personajes, los buenos y los malos.


NINTENDO
GAMECUBE™

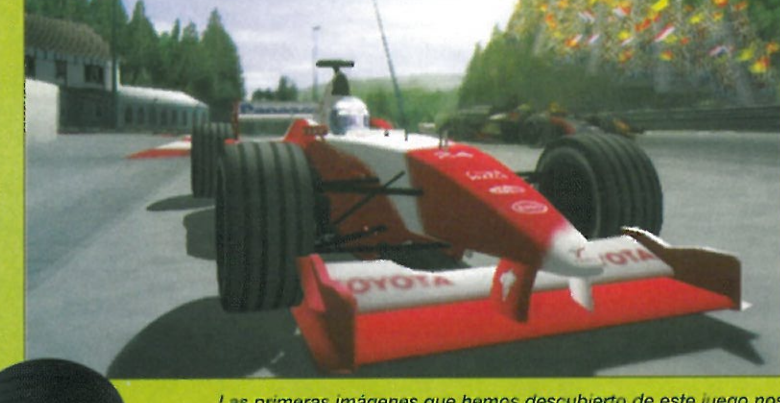


«F-1 2002» CALIENTA MOTORES EN GAMECUBE

EA Sports busca pilotos para otoño

La nueva temporada de Fórmula 1 se presenta en GameCube de la mano de EA Sports. **Los mejores conductores y las coches más "sexys"**, en un perfecto envoltorio de alta tecnología que nos invita a tomar el mando en cualquiera de los equipos que participarán este año en el Mundial, incluidos los últimos en llegar, Toyota y Renault.

Como es costumbre en las series deportivas de EA, **el juego será realista al máximo,** y se cuidarán hasta los detalles más pequeños (como incluir a los nuevos pilotos Mika Salo o Alan McNish, entre otros, o a los que cambiaron de equipo). La clave será transportarnos a los circuitos del Mundial, **sentir el asfalto, el calor de los neumáticos,** y EA va a poner el nivel gráfico, la resolución, el audio y la velocidad para que así sea. Podéis preparaos para la **simulación más exigente,** con los rivales más inteligentes y las condiciones más reales nunca diseñadas. Será en otoño, tiempo para flipar en GameCube.



Las primeras imágenes que hemos descubierto de este juego nos han dejado alucinados. ¡¡Qué espectáculo, qué belleza!!





Sin duda, las condiciones climatológicas influirán en el desarrollo de la carrera.



«FINAL FANTASY», EN CUBE Y ADVANCE

Nintendo y Square estrechan lazos y acuerdan llevar FF a CUBE y Advance

¡Notición! Nintendo y Square han firmado las paces, y **cinco años después «Final Fantasy» regresa** a las consolas de Nintendo. La reconciliación se llevará a cabo a través de la creación de un grupo de desarrollo, llamado **Game Designers Studio,** que programará dos nuevos títulos de esta saga de ROL. A la cabeza del grupo estará **Akitoshi Kawazu,** uno de los directores del equipo FF, y la financiación correrá a cargo de la Fundación Q, de Mr. Yamauchi, Presidente de Nintendo Japón.

El primer título planteado será para GameCube y podría titularse **«Final Fantasy Unlimited»**. Estará basado en la serie de dibujos animados japonesa del mismo nombre. Para Advance está proyectado **«Final Fantasy Tactics»** además de otros cuatro títulos en desarrollo. Ambos FF utilizarán la conexión CUBE-Advance, y están preparados en Japón para **navidades.**

SEGA Y NINTENDO DISEÑAN «F-ZERO»

Habrá una versión para máquinas recreativas y otra en GameCube

El reciente acuerdo entre Sega, Namco y Nintendo para desarrollar la placa Triforce comienza a dar sus frutos. Sega y Nintendo han anunciado que ya trabajan en **dos nuevos títulos de la serie «F-Zero»,** el juego de carreras de naves más veloces de la galaxia. **Amusement Vision,** un estudio de Sega, hará la versión para arcades, y Nintendo la de GameCube. Ambos se mostrarán en el E3 de mayo, y aparecerán a finales de este año.

Como sabéis, la placa **Triforce y GameCube están basados en la misma arquitectura,** y la idea es que podamos comunicar ambas máquinas a través de la tarjeta de memoria de GC.





3 de mayo



¿Tienes chaleco salvavidas?



¡TÍRATE DE LOS PELOS... ESTUVIMOS CON BRITNEY SPEARS!

La cantante presentó su nueva película ¡y su videojuego!

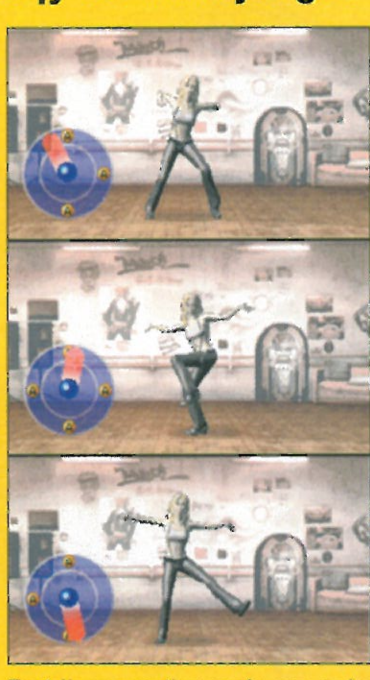


Britney posa ante el cartel de su película "Crossroads". Canta, actúa y además ahora protagoniza un videojuego.

Aquí en la redacción hay mucho fan de **Britney Spears.** Por eso cuando nos dijeron que ELLA estaba en Madrid, dando una rueda de prensa en el Hotel Palace, allá que fuimos.

Y no nos decepcionó. Radiante y maravillosa, Britney nos dijo que le molaba jugar con videojuegos y que **estaba encantada de convertirse en modelo de baile virtual.** Eso precisamente será en el juego que protagoniza, **«Britney's Dance Beat», un simulador de baile que firma THQ** para GB Advance. La señorita Spears se moverá al ritmo de la música que llevaremos pulsando los botones de la consola. Como la sacan muy bien, enseguida os entusiasmará su coreografía.

Sobre la película, "Crossroads", hace el papel de niña buena que decide fugarse con sus dos mejores amigas para cumplir un sueño: encontrar a su madre. Hay aventuras, mucha carretera y emoción, que sin duda subirá cuando la tengamos en primer plano. Qué sudores, oye.



Tendréis que practicar mucho para poder bailar como Britney. En el juego de GBA no faltará ni uno de sus movimientos.

RAYMAN SE PASA AL CUBO

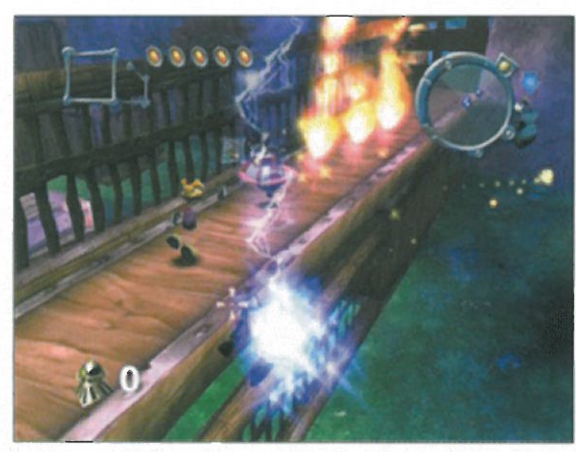
Ubi ha confirmado el lanzamiento de «Rayman 3» este otoño



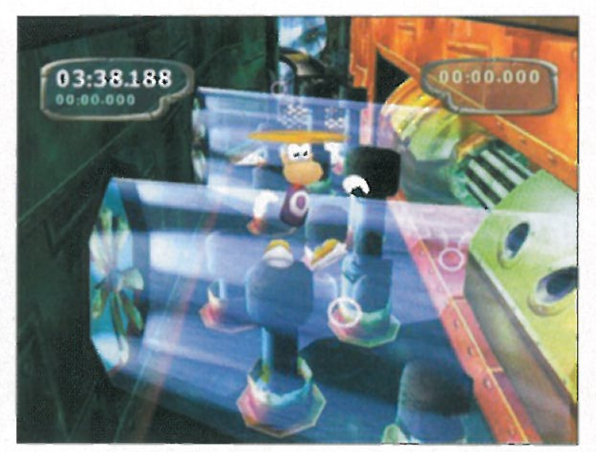
Nuevos personajes y escenarios verán el regreso de Rayman a la acción.

El regreso de otro de los héroes sagrados es ya oficial. Su nueva aventura se titulará **«Rayman 3 Hoodlum Havoc»** y estará lista para GameCube este otoño.

El nuevo juego de este simpático héroe, que como sabéis no tiene brazos ni piernas, supondrá un paso adelante con respecto a las demás entregas. En él **exploraremos regiones nunca vistas y conoceremos a unos tipos muy extraños** que actuarán con una Inteligencia avanzadísima. El conjunto dará nueva forma al término aventura. Es lo que os podemos contar. Ubi ha comentado que el argumento estará basado en una **historia increíble y que utilizará tecnología innovadora.** GameCube no se merece menos, y nuestro héroe tampoco. Y a juzgar por las imágenes que hemos conseguido, no va a defraudar.



Una historia brillante y tecnología innovadora para «Rayman 3».



Su juego será un paso adelante, pero él seguirá tan simpático.

ACCIONES

THQ ANUNCIA «MONSTRUOS S.A.» PARA GAMECUBE. Tras el buen resultado de los "Monstruos" de Disney y Pixar tanto en el cine como en los cartuchos de Game Boy, THQ ha anunciado versión CUBE para otoño.

«WOLFENSTEIN 3D» PARA ADVANCE. Eres un prisionero de guerra nazi, y deberás desenvolverte en un mundo 3D repleto de guardias y perros. Serán 60 niveles de tensión constante, acción y buen shooter en primera persona. Un clásico que llega ahora a Advance de la mano de ID Software, BAM y UBI.



MÁS NOVEDADES DE UBI. Que están que no paran. Para empezar anunciamos «XIII», un shooter en primera persona que se desarrollará en un mundo diseñado con gráficos de dibujo animado. Está previsto para principios de 2003. Seguimos. Para celebrar el estreno de "ET 20 aniversario", la compañía francesa va a poner a la venta varios cartuchos para Game Boy Advance y Color basados en la película. Por otro lado, BAM! y UBI acaban de anunciar el lanzamiento de «Star X» para Game Boy Advance. Este simulador futurista de vuelo estará listo esta misma primavera. Han anunciado también que distribuirán dos RPG de Natsume para Advance: «Medabots AX: Versión Metabee» y «Medabots AX: Versión Rokusho». Y por último, una más con BAM! Entertainment. Se trata de la publicación de «Stone Monkey», un juego de escalada que nos va poner la adrenalina por las nubes.

«GT ADVANCE 2» CORRERÁ PRONTO EN ADVANCE. La segunda parte del aclamado arcade de coches contará con 15 de los mejores automóviles del mundo, que se las verán en 42 circuitos a través de 14 escenarios con diferente climatología. Llegará en el tercer trimestre de 2002.

PROEIN DISTRIBUIRÁ LOS JUEGOS DE RAGE. Proein ha llegado a un acuerdo con la compañía británica RAGE para lanzar en España sus productos. Lo primero que nos llega es «David Beckham Soccer», un juego de fútbol protagonizado por la estrella del Manchester. Le siguen «Denki Blocks!», un atractivo puzzle, y «Pocket Music», un juego de música. Los tres están ya disponibles para Advance y Game Boy Color.

CODEMASTERS ANUNCIA SU PRIMER JUEGO PARA EL CUBO. Será un shooter en primera persona, que están muy de moda. Su nombre es «Shoot to Kill: Colombian Crackdown», y podría aparecer a mediados del año que viene. Aunque va para largo, estamos ilusionados con la entrada de Codemasters en GameCube.

Para los que tengan dudas, descubriremos porque comprar GameCube es un negocio

30 RAZONES PARA ELEGIR GAMECUBE

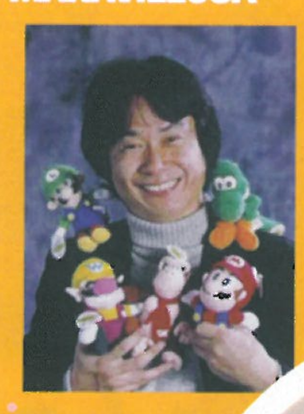
Todos en la redacción hemos puesto en común las razones por las que nos vamos a comprar una GameCube. Y aunque nos han salido un montón, hemos seleccionado las que vais a leer enseguida.

1 PORQUE SÓLO AQUÍ TENDRÁS LOS JUEGOS DE NINTENDO

La filosofía, el control de calidad, la **exagerada preocupación por el detalle y el "feeling"** de los juegos de la Gran N sólo podrás disfrutarlo en tu GameCube. A estas alturas hace mucho tiempo que el sello de Nintendo es **sinónimo de diversión y jugabilidad.**

2 PORQUE DISFRUTAREMOS EN EXCLUSIVA DE LA "MENTE MARAVILLOSA"

El papá de Mario y Zelda, el hombre que todo lo que toca se convierte en videojuego de culto, Shigeru Miyamoto, **sólo crea, idea, inventa para Nintendo,** y su último "banco de pruebas" se llama GameCube. Una razón muy ligada a la anterior. ¿Qué serían Nintendo sin Shigeru y Shigeru sin Nintendo? Hay garantía de profundidad de juego, eso seguro.



4 PORQUE RARE SÓLO PROGRAMARÁ PARA ELLA

Una de las firmas más buscadas del firmamento jugable, que ya ha "grabado su logo" en la carcasa de la consola. Sus Donkey y Perfect Dark son un seguro de prestigio: todo el mundo los conoce y los adora. Que nadie se haga líos: **tendremos sus juegos en GameCube, en exclusiva.**



3 PORQUE ESTÁ PARA COMÉRSELA

Tan **cuadradita, cúbica, equilibrada,** digna, bien plantada, moradita (o negra, ya te la pillarás como más te guste), y tan pequeñina... y además, recién sacada de la caja, huele muy bien. No ocupa una miaja, cabe en cualquier sitio. Lo único que sí nos parecerá **enorme serán los juegos.**

5 PORQUE ERES NINTENDERO DE TODA LA VIDA

Y no es momento de dejar de serlo, precisamente **ahora que viene lo mejor de la historia de la compañía.** ¡¡A brindar con champán!!



6 POR LAS COMPAÑÍAS QUE HAN COLABORADO EN EL DESARROLLO DEL HARDWARE

IBM, Matsushita, ATI, MoSYS son compañías a la vanguardia en el desarrollo de nuevas tecnologías. La CPU de 0.18 micras de cobre es un corazón de león para la máquina, y no tiene rivales. Añadid los nuevos desarrollos Panasonic y el chip gráfico Flipper y tendréis esta preciosa placa tal y como la mostramos aquí.





7 POR EL FUERTE APOYO QUE LE DARÁN TODOS LOS LICENCIATARIOS

Como dijo Satoru Iwata, de Nintendo Japón, **"en un año vamos a tener tantos juegos que no podremos jugar con todos"**. A finales de 2002 habrá un catálogo de **más de 80 títulos** a la venta para GameCube. **Las compañías de software más importantes** están involucradas con el proyecto, desde Sega a Capcom, pasando por Konami, EA, Acclaim o la propia Square. Seguro de variedad.

8 POR EL PRECIO, POR SUPUESTO

249 euros, unas 41.000 pta. Rentabilidad total. Lo que en mi pueblo se conoce como **UN CHOLLO.**

9 PORQUE VAMOS A DISFRUTAR CON EL NUEVO ZELDA

Venga como venga, en plan "cartoon" o con polígonos, todos estaremos de acuerdo en que «Zelda» **es uno de los juegos que "obligan" a comprar una consola.** Su última aventura promete ser bestial, y sólo la viviremos en GameCube.

10 Y POR ÉL, POR MARIO

Aunque Luigi está intentando robarle todo el protagonismo, cuando veamos lo que trama Mario nos vamos a quedar sin habla. ¿Imagináis una versión expandida, llena de nuevos detalles, **una edición de lujo de Mario 64**? Pues más aún.

11 POR LA CONEXIÓN CON GAME BOY ADVANCE

Un cable, un simple cable, expandirá las posibilidades de juego hasta el infinito. **GameCube y Game Boy Advance unen sus fuerzas** para construir un universo de entretenimiento en el que los límites sólo los pondrás tú.

12 PORQUE AÚN NO TIENES CONSOLA

Pues ésta es la que estás buscando. La **mejor en relación calidad-precio** de la industria.



13 PORQUE PODÉIS JUGAR CUATRO A LA VEZ



«Wave Race Blue Storm», «Extreme G3», «NBA Street 2002»... **La gran mayoría de juegos deportivos** (y en GameCube habrá unos cuantos) permiten la participación de cuatro amigos. La mejor forma de pasar la tarde en casa y a la vez de estar muy bien relacionado.

14 PORQUE EL MANDO FLIPA

Es el más cómodo y bien pensado de los que hayas tenido en tus manos. Todos los dedos hábiles reposan en el sitio ideal. En tu consolera vida te habrás manejado mejor.

15 PORQUE EL PRIMER DÍA TENDRÁS MÁS DE 20 JUEGOS DISPONIBLES

La **mayor oferta de juegos que jamás haya arropado** el lanzamiento de una consola. Y no sólo por cuestión de variedad, también podremos felicitarnos por la **calidad que atesoran** todos ellos.

16 POR EL MINI DVD UN PRODIGIO DE DISEÑO

Por haber elegido el formato de software adecuado. **Un nuevo disco de 8 cm, diseñado por Matsushita, con capacidad para 1,5 Gigabytes,** y tiempo de acceso prácticamente inapreciable. Además es un seguro contra la piratería.

17 PORQUE POKéMON SIGUE ADELANTE EN GC

Ahora que has **conseguido a Celebi** en tu GB, no te vas a amilanar ante nada... ni nadie. ¿Te imaginas cómo será en GC?

18



PORQUE ES LA BASE DE LAS RECREATIVAS DEL FUTURO

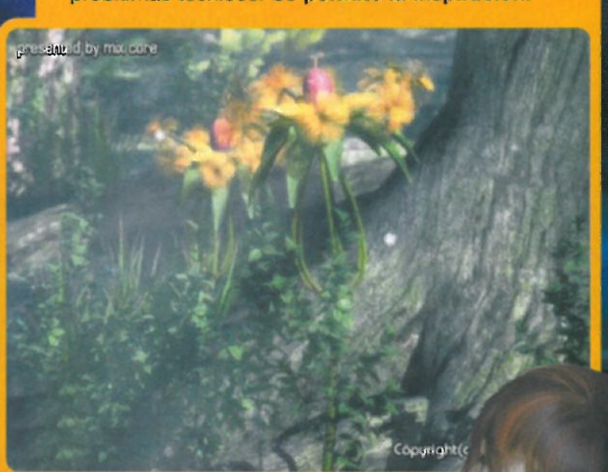
Sega, Namco y Nintendo han desarrollado la **placa Triforce** como base de máquinas arcade de nueva generación. La placa utiliza la estructura de GameCube, lo que significa que estamos ante una máquina lista para desarrollos muy ambiciosos. Y los tendremos en casa.

19 PORQUE YA TIENES «SONIC ADVANCE»

Y tu Chao está hecho un toro. ¡Seguro que en las **carreras de Chaos de «Sonic Advance 2 Battle» de GameCube,** tu criatura destroza a sus rivales!

20 POR SU APUESTA POR LA CREATIVIDAD

GameCube es una máquina **concebida para programar con absoluta facilidad.** Así los desarrolladores pueden centrarse en la creatividad, en lo que verdaderamente importa, y no dejarse la salud y las energías en resolver innumerables problemas técnicos. **Se permite la inspiración.**



21 PORQUE ES PARA JUGADORES DE CUALQUIER EDAD Y TIPO

Ni juegos sólo para niños, ni sólo para adultos, ni para la abuela, ni para el nieto. **Para todos.** GameCube va dirigida a todos los que disfruten **jugando con buenos juegos.** ¿Ha quedado claro?



22 POR RESIDENT EVIL, CLARO

Qué más queríamos. ¿Una versión exclusiva de la serie de moda? Pues aquí está, y con cuatro entregas más sólo para nosotros. **Suspense, terror, acción,** y el atractivo de uno de los juegos más influyentes en la historia del videojuego.

23 POR FINAL FANTASY

Nintendo y Square han hecho las paces, y parece lógico que las sellen con un nuevo Final Fantasy para GameCube. Así será. La serie llegará tanto a GC como a Game Boy Advance, y se promete interconexión entre ambas.

24 POR PERSONALIDAD

El eslogan de Nintendo en Estados Unidos es **"The Nintendo Difference"**. Esa diferencia, lo que hace que **seamos capaces de sentir los juegos,** es la marca de serie de las consolas Nintendo. Han elegido un camino, saben cómo andarlo y tienen muy claro hacia dónde les va a llevar.

25 POR JOANNA DARK Y SU NUEVA AVENTURA PERFECT DARK ZERO

Ha sido **uno de los estandartes de Nintendo 64.** El juego más premiado, el más valorado, el juego "perfecto". Tenía la Inteligencia Artificial más depurada, un auténtico sueño… Que se va a repetir en CUBE con Perfect Dark Zero. Miyamoto ha dicho en una de sus paradas del tour europeo que **el juego está para ser mostrado,** y que en el E3 vamos a saber cómo han entendido los chicos de Rare a la nueva Joanna.

26 PORQUE NINTENDO ACCIÓN COMENTARÁ TODOS SUS JUEGOS

Y te entretendrás una barbaridad leyendo nuestra revista, además de **aprender nuevos vocablos como "Pokélo"** y otros de menor alcance, como el "graciolo" de Jimmy.

27 PORQUE TE HAS COMPRADO UNA SUPER TELE NUEVA



Perfecto. Y GC incorpora una **salida digital que sacará el máximo rendimiento** a los 100 herzios, la pantalla plana y lo que sea. Aunque si no es de Alta Definición, también te vendrá bien la salida analógica con el cable RGB. En todo caso vas a disfrutar de la mejor pantalla.

29 PORQUE SEGA VA A LANZAR «PHANTASY STAR ONLINE»

Y machacar malos con la ayuda de un señor de Cuenca, **vía Internet,** es la mayor ilusión de tu vida. Quizá tengas que esperar un poquito, pero ya verás qué gustazo.

28 PORQUE LOS JUEGOS ESTARÁN EN CASTELLANO

Ese es el compromiso, **que todos los juegos hablen nuestro idioma,** y por fin podamos desembarazarnos del diccionario de inglés. Muchos de ellos también nos hablarán en castellano. Tiempo al tiempo.

30 PORQUE NOS DA LA GANA

¡¡Hemos hablado en primicia con el equipo que desarrolla «Die Hard» para GC!!

ASÍ SERÁ «DIE HARD: VENDETTA»

Una superproducción que saldrá en exclusiva para la nueva GameCube en septiembre.

El nuevo «Die Hard:Vendetta» será un **shoot´em up en primera persona** (un estilo «Perfect Dark», para que os situéis), protagonizado por **John McClane,** el policía más "golpeado" de la historia del cine. Sin embargo, el juego no estará basado directamente en ninguna de las tres películas de la saga, sino que Bits Corp., el grupo que lo desarrolla, ha ideado un nuevo argumento que partirá de la última entrega del filme. Tras "arrasar" Europa, McClane ha vuelto a Estados Unidos para descubrir que su hija se ha hecho "poli". Entonces ocurre lo que no debía ocurrir en el momento en que no debía pasar. ¿Queréis saber más? Pues leed lo que nos contaron sus creadores.

Intrigados por el formidable aspecto que presentaban las primeras pantallas de este juego de acción, decidimos ponernos en contacto con Bits Corp. para que nos contaran de primera mano en qué consiste su proyecto y qué cosas nos alucinarán más de él.

¿Cuánta gente ha intervenido en el juego y cuando comenzasteis a trabajar con él?
El equipo principal es de 25 personas entre programadores, artistas, animadores e ingenieros de sonido. Pero hay más gente implicada: desde los actores que ponen las voces, a los especialistas que han trabajado en el "motion capture". Presentamos el proyecto de «Die Hard:Vendetta» a FOX en mayo de 2000, en el E3. En ese momento corría en un PC de alta gama; después hicimos que corriera en un emulador de Dolphin, antes de que pudiéramos recibir el hardware de GameCube el año pasado.

¿Está basado en alguna entrega de las pelis "Jungla de Cristal"?
«Die Hard:Vendetta» tendrá lugar cinco años después de la última película, de modo que hemos creado una historia completamente nueva. Sin embargo, durante el juego hacemos referencia a cosas que ocurrieron en anteriores filmes. También vamos a incluir personajes de sobra conocidos por todos, como el sargento Al Powell y el reportero Dick Thornberg.

Sobre el argumento del juego, ¿quién será el personaje principal?, ¿qué clase de cosas tendrá que hacer?, ¿dónde estará localizada la aventura?
El juego empezará al principio de un día normal, un día como cualquier otro en la vida de John McClane. Un audaz robo con secuestro incluido empuja a McClane a resolver un crimen en el que no todo es tan fácil como parece. A estas alturas de desarrollo no puedo contar más, pero si os vale de algo, el juego no se llama VENDETTA por casualidad. La historia se desarrolla en Los Angeles y nos transportará a algunos escenarios bastante conocidos a medida que el juego avance.



Para avanzar en este shooter no sólo tendremos que manejar las armas con habilidad, sino además ser inteligentes y pensar las cosas antes de actuar. Si no puede que...

«Die Hard:Vendetta» será un shooter en primera persona, pero esperamos bastantes novedades respecto a otros juegos del mismo género para otras consolas. ¿Qué tipo de cosas nos sorprenderán?
Realmente las pantallas estáticas no le hacen justicia. GameCube nos ha permitido crear un mundo plagado de detalles. Junto a la música y los efectos sonoros, hemos conseguido crear una atmósfera que envolverá al jugador. Incluso aunque el juego es un shooter, nos exigirá ser inteligentes. Tendréis que pensároslo para poder seguir avanzando. También hemos evolucionado el tema del control, permitiendo por ejemplo sorprender a un guardia por la espalda y tomarle de rehén, o utilizarle como escudos humanos, todo ello en primera persona.

Hemos leído que uno de los aspectos del juego que más cuidáis es la interacción entre los personajes. ¿Qué clase de innovaciones habrá en este tema?
Desde luego hemos puesto mucho énfasis en la caracterización. Cada personaje que encuentres en el juego tendrá algo que decir, y la mayor parte de las conversaciones


El control nos permitirá cosas como sorprender a un guardia por la espalda.


Los personajes reaccionarán de forma diferente según la situación.


Se ha creado una atmósfera que envolverá al jugador desde el inicio.


La acción será el elemento fundamental.

transcurrirán en tiempo real, no en escenas cinemáticas. Por eso, si eliges seguir adelante podrás caminar, pero no te sorprendas si ofendes a la gente que se estaba dirigiendo a ti. Los personajes reaccionarán de forma diferente según la situación. Puede depender de la forma en que vayamos vestidos, de si estamos siendo amables con ellos o de si los hemos apuntado con el revolver a la cara durante la charla.

Los escenarios del juego tienen una pinta de lujo. ¿Qué puedes decirnos de ellos? Por ejemplo, el número de stages o si han seguido nuevas técnicas para dibujarlos.
Los entornos están increíblemente detallados. GameCube nos ha permitido generar texturas de altísima calidad para "pintar" el universo que hemos imaginado. También hemos invertido bastante tiempo asegurando que los objetos no sean elementos estáticos sino que reaccionen cuando trates de usarlos, los dispares o empujes. Otro alarde técnico que hemos incorporado es la refracción de luz en tiempo real. Esto significa que la luz se curvará al incidir en un vaso o en el agua, produciendo increíbles efectos visuales.

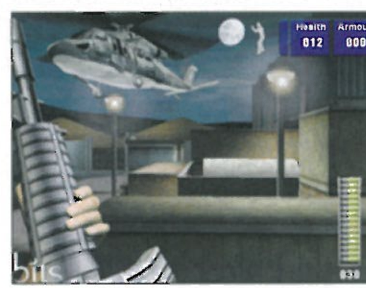
La inteligencia artificial es otra de las cosas importantes en este tipo de juegos. ¿Puedes decirnos cómo será la de los chicos de «Die Hard:Vendetta»?
Los enemigos en nuestro juego serán muy sofisticados. Usan un "sistema basado en estímulos", que quiere decir que reaccionan a la vista, al sonido, al calor... Cada personaje tiene su propia memoria y es capaz de seguirnos la pista por todo el mundo. Una cosa ingeniosa que hemos añadido es el combate por equipos, donde un grupo de personajes lucha como si fuera una unidad. Hay también una noción de jerarquía dentro de los personajes no jugables, pues necesitan un líder. Capturándolo, sus hombres se vendrán abajo, aunque que los enemigos estén abatidos no significa que dejen de ser una amenaza.

"LOS ENEMIGOS USAN UN «SISTEMA BASADO EN ESTÍMULOS» QUE LES HARÁ REACCIONAR A LOS SONIDOS, AL CALOR... Y TIENEN MEMORIA, PARA PERSEGUIRNOS POR TODO EL JUEGO"



Los desarrolladores querían "extraer lo máximo de GameCube en efectos gráficos y en posibilidades multijugador". En esta pantalla podemos saborear algo de esto.


Aunque aun queda tiempo de desarrollo, las imágenes ya ofrecen un gran aspecto.



El nivel de detalle estará por las nubes. ¿Habéis visto los dedos de la mano?

¿Quién es Bits Corp.?


El fundador se llama Foo Katan y lleva 14 años dirigiendo a este equipo de 63 personas que trabaja en Londres.
Podéis contactar con ellos en ***www.bitsstudios.com***
Entre los proyectos que desarrollan están Jet Riders y Wizards, para GB Advance.
¿Su afición a Nintendo?
Son grandes fans de la Gran N y juegos como GoldenEye les han influido muchísimo.

¡¡Os hemos atrapado!! Aquí tenéis las primeras pantallas del juego en GameCube

SPIDERMAN SE ESTRENA

El superhéroe arácnido enredará a los malos con su seda, también en Nintendo.

Aunque las arañas sean unos bichos que, para ser sinceros, siempre nos han dado bastante asco (no, miedo no, sólo asco), pues la verdad es que Spiderman es sin duda uno de nuestros superhéroes favoritos. Al fin y al cabo, lleva protagonizando unos cuantos juegos en consolas de la gran N desde hace unos diez años, que no son pocos, ¿verdad?

Mayor motivo para que ahora, que **estrena su peliculón**, los chicos de **Activision** hayan decidido darle el papel principal y más cañero en un juegazo de los buenos, a la altura su pedigrí.

Se va a llamar **«Spiderman The Movie» y su argumento va a seguir el guión de la película** (que os contamos en la página de la derecha), si bien estará bastante ampliado: al fin y al cabo la peli durará unas dos horas, mientras que el juego nos tiene que durar muchas más. Esto ha hecho que, mientras que en la película sólo habrá un villano, el Duende Verde, **en el juego nos enfrentaremos a otros tipejos tan rastreros** como el Doctor Octopuss, el Hombre de Arena o Cabeza de Martillo.

Armados tan solo con los poderes "arácnidos" de nuestro superhéroe, nuestra labor consistirá en colarnos en sus diferentes guaridas y acabar con ellos y todas sus fechorías. En cualquier caso, el más villano de todos seguirá siendo el Duende Verde, que se ha ganado a pulso convertirse en el jefazo final del juego. La tiene tomada con Spidey...

Aunque desde Activision no se quiere dar demasiadas pistas sobre el número de fases o de enemigos finales, lo que sí nos aseguran es que están **dotando a todos los malos con una IA muy potente,** lo que va a hacer que el grado de dificultad del juego se incremente.

Un apartado técnico a la altura de GameCube

Como podéis ver por las pantallas, que son las primeras reales que se publican de GameCube, estamos hablando de una **aventura en perfectas tres dimensiones,** en la que acción, puñetazos y saltos colgados de nuestra tela de araña llevarán la voz cantante. Eso sí, el juego también contará con "guiños" de un estilo más típicamente aventurero, como ir recolectando objetos con los que tendremos que **solucionar ciertos puzzles** no demasiado complicados, o incluso tendremos que superar alguna fase de silenciosa infiltración al estilo de «Metal Gear» (recordad que los



No, volar, lo que se dice volar..., Spiderman no podrá, pero con su tela podrá colgarse por los rascacielos de Nueva York y mostrarnos imágenes tan alucinantes como ésta.



Pues ha quedado muy impactante este salto. La próxima vez que vayamos a Nueva York iremos a ese edificio...

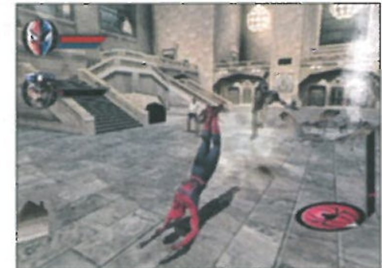


El Duende Verde va a ponerle las cosas muy difíciles a Spiderman, pero nosotros no somos monjitas.



A la hora de cargarnos a los malos, igual podremos dar puñetazos y patadas que enredarlos en nuestra tela.





SERÁ COMO UNA PRODUCCIÓN DE HOLLYWOOD, CON NÚMEROS TAN GIGANTESCOS COMO 30.000 POLÍGONOS EN LOS ESCENARIOS

techos son el lugar ideal para que una araña pase desapercibida). Estos ingredientes nos permitirán ejercitar los poderes de Spidey al máximo.

Y técnicamente, el título va a ser un verdadero lujo, así que ya os podéis ir preparando para las **300 animaciones con que contará Spidey,** escenarios enormes que moverán ¡más de **30.000 polígonos** en pantalla!, llenos de detalles con unas texturas cuidadísimas. Y todo, con unos efectos de luz y de sonido de órdago. ¿Se puede pedir más? No, que os lo regale la abuelita...

Por cierto, toda la trama, tanto del juego como de la peli, **transcurrirá en Nueva York,** y desde luego que no veremos las Torres Gemelas. Estará listo en **junio,** coincidiendo con el estreno de la película.



¡Pero qué feo es el Duende Verde! Por mucho que pagara, éste no habría sido nunca Miss España...

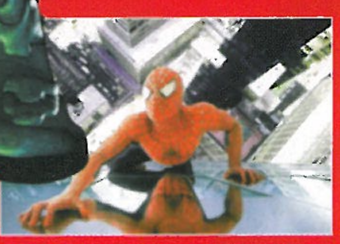
Spiderman The Movie, a puntito

*El 3 de Mayo, o sea casi ya, se va a estrenar esta superproducción en los Estados Unidos, si bien a nosotros nos toca esperar hasta el **21 de junio** (podría ser peor...). Su argumento nos llevará al principio de toda la historia, cuando Peter Parker era tan solo un estudiante al que un día picó una arañita (ahora no habrá estado afectada por radioactividad, sino que sufrirá una manipulación genética...), y entonces descubrió que el bicho le había transmitido unos poderes sobrenaturales que le permitían andar por paredes y techos y tener una fuerza sobrehumana. Con ellos tendrá que enfrentarse al Duende Verde para tratar de desbaratar sus malvados planes.*



Peter Parker (Toby Maguire), con su amigo Harry (James Osborn).

El momento en que Peter es picado por la dichosa araña...



Convertido en Spiderman, no habrá muro ni edificio que no pueda escalar.

Y también llegará a GBA



Para que también podamos llevar a nuestro superhéroe en el bolsillo, Activision tiene preparado una versión para GB Advance, que también se titulará **«Spiderman: the Movie»**. Por lo que sabemos, se ha planteado como un **beat´ em up en 2D** con scroll lateral en el que no dejaremos de dar saltos y pegar mamporrros a diestro y siniestro. El nivel de acción será comparable al técnico, donde sobresaldrán unas animaciones estupendas y unos escenarios trabajados. Saldrá al mismo tiempo que en CUBE.







¡ACELERA A FONDO!

Tu portátil se va de carreras

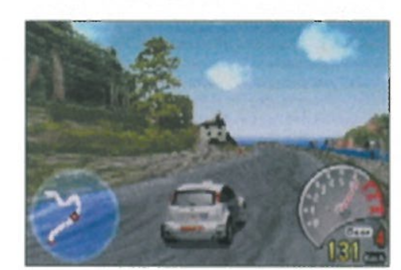
Tres de los juegos de coches más GRANDES del momento, tendrán su versión en Game Boy Advance. Y para demostraros lo GRANDE que es esta consola, los tres nos regalarán una revolución tecnológica que situará a la máquina frente a su segunda generación de juegos.

V-RALLY 3

Infogrames
Lanzamiento: junio

Aunque la tecnología no es siempre lo más importante, en este caso va a marcar el juego. «V-Rally 3» utilizará un nuevo **motor 3D capaz de poner en pantalla cientos de polígonos texturados** en **256 colores.** Un impresionante motor que correrá a **20 fps (imágenes por segundo)** y que podrá mostrar más de un centenar de objetos 2D aumentados (por ejemplo 40 árboles al mismo tiempo) con una animación fluida. Para asimilarlo, echad un vistazo a las últimas pantallas que tenemos.

Y como la tecnología no es lo único, el juego nos ha preparado **10 coches oficiales del campeonato de rallys y 42 pistas**. Además, los desarrolladores están trabajando en varias opciones mutijugador para enlazar hasta cuatro máquinas. Y podremos seguir la acción tanto en tercera persona como desde dentro del coche. ¿Habéis visto algo parecido alguna vez?









Los efectos climatológicos estarán perfectamente reproducidos, y además influirán en el desarrollo de la carrera. Eso sí, nuestro coche se agarra como un tracción Quattro.

COLIN McRAE 2.0

Ubi Soft
Lanzamiento: junio

Ubi se ha hecho cargo de la poderosa licencia de Codemasters para versionar este "indiscutible" de la velocidad. Y siguiendo la "moda" que exhiben sus rivales, **el motor 3D va ser gran protagonista,** junto al Ford Focus del campeón, por supuesto (aunque no esté de suerte últimamente). El **modelado de los coches será poligonal,** con un altísimo nivel de detalle, y aparecerán gigantescos en pantalla. Además, no sólo tendremos el modo cronometrado, sino también una carrera con varios coches simultáneamente. En estas pantallas podéis apreciar la potencia de un motor que es capaz de mover los coches sin ningún problema.



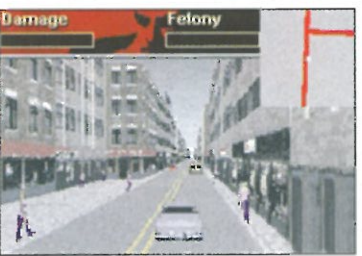


DRIVER 2

Sennari Interactive
Lanzamiento: agosto

GB Advance está dando la misma talla que las consolas "domésticas". A la vista del «Driver 2» que prepara Sennari, va a ser difícil encontrar el límite de la consola. Este atractivo juego de coches nos llegará con el motor gráfico de las versiones "mayores": **3D poligonal, vista trasera.** Nos convertiremos en expertos pilotos con el objetivo de **cumplir "ciertas" misiones para la mafia:** perseguir a otros capos, escoltar a los jefes locales, huir de la policía... Los recorridos serán por cuatro ciudades americanas: Chicago, Las Vegas, La Habana y Río de Janeiro, y los modelos de coches serán los que circulaban por USA en los años 60 y 70.







La nueva versión de Colin será absolutamente espectacular. Esta vez se ha optado por un motor 3D que nos permitirá controlar la carrera desde el fondo. Muy jugable.

Y además, se preparan...



ANTZ RACING

Empire
Lanzamiento: mayo.

Basado en la película de animación conocida por todo el mundo, nos pondrá bajo la piel de sus protagonistas (¿os suenan Z, la princesa Bala o el malvado general?) y al volante de locos cacharros que competirán por los escenarios que vimos en el film. Sobre todo habrá mucho sentido del humor.



SHREK SWAMP KART

TDK
Lanzamiento: abril.

También Shrek busca la gloria al volante de un kart. Y como Mario, intentará deshacerse de los rivales a base de ítems que recoger y lanzar. Las carreras transcurrirán por 16 circuitos basados en la película y encontraremos 8 personajes más 4 jefes. Y para los que gustan de compartir, habrá modos multijugador.



GAME BOY RALLY 2

Raylight
Lanzamiento: 2002.

Si las características perfiladas por sus desarrolladores se cumplen, estaremos ante el mejor juego de rallys. Vista 3D, animaciones de 360° para el coche, 8 modelos diferentes, 14 localizaciones, 42 circuitos, cambios de rasante, montañas, comportamiento del coche en función de las condiciones de la pista... ¿Un sueño?



4X4 OFF ROADERS

Small Rockets
Lanzamiento: 2002.

Utiliza una tecnología licenciada por sus desarrolladores que nos permitirá circular por un entorno totalmente 3D. Sumadle el aspecto de los vehículos, con mucha personalidad, y la filosofía de diversión que ofrecerá y tendremos un aspirante a título. Lástima que aún no haya encontrado compañía que lo saque.

¿Para qué discutir, si lo podemos arreglar a tortas?

SUPER SMASH BROS MELEE



Los protas de los juegos de Nintendo (¡PAF!) han decidido disputarse el trono (¡PLOF!) de Gamecube (¡PUM!) a tortas. Así que rápido, (!BUM¡) agarra un mando y... ¡AAARGH!

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **LUCHA**
- **24 DE MAYO**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **HAL**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- A los pocos días de salir a la venta en Japón, «Super Smash Bros Melee» **rebasó rápidamente el millón de unidades vendidas.** En pocos días más, prácticamente cada poseedor de una Gamecube en Japón tenía también una copia del juego.
- **«Super Smash Bros»**, el título original de N64, salió a la venta en 1998, y **consiguió altas puntuaciones en todas las revistas**, incluido un merecidísimo 91 en Nintendo Acción. Por lo que hemos visto, la secuela promete muchísimo más.

FAMILIA AL COMPLETO

- Si echabais de menos a alguno de los grandes héroes de Nintendo en el lanzamiento de Gamecube, no os preocupéis. **Desde Mario hasta Pikachu están absolutamente todos,** bien juntitos para estrenar la consola como a ellos les gusta: en plan multitudinario y con mucho ruido.



El nivel del circuito de F-Zero es realmente original. Avanzamos caminando, y cuando se acerquen los competidores con sus naves tendremos que ponernos a salvo.

La fórmula de «Super Smash Bros Melee» es de lo más **simple.** Consiste en **reunir a los personajes más carismáticos** de los juegos editados por Nintendo en cualquier formato, y enfrentarios en multitudinarios combates. Pero claro, hablamos de un juego de Nintendo, y a pesar de ser de lucha, ya os podemos anticipar que su desarrollo será algo diferente. **El punto de originalidad lo pondrá su sistema de combate,** que planteará enfrentamientos de varios personajes simultáneamente, de forma que cada vez que un jugador encaje sopapos, se incrementará su daño. A partir de cierta cifra (normalmente 100% ó más), una contundente torta servirá para lanzarlo fuera del escenario. Por si fuera poca innovación, los protagonistas incidirán en esta misma idea. Aquí combatirán Mario, Luigi, Bowser, Zelda y Kirby, entre otros, y no habrá largas peleas ni complicados combos. **Los combates durarán dos minutos, y el desarrollo será frenético.** En pantalla danzarán sin parar multitud de personajes, objetos que recoger y armas con las que disparar. **Los escenarios serán muy divertidos, animados, y además se modificarán durante los combates.** Y todo ocurrirá con una velocidad que hará que esos dos minutos se nos pasen volando, al grito de ¿¡!!YAAA!!!? cuando se nos acabe el tiempo.

¡Hala, cuánto menú hay aquí!

Una de las sorpresas iniciales y más gratas consistirá en navegar por los distintos menús del juego nada más enchufarlo por primera vez. Tras unos momentos

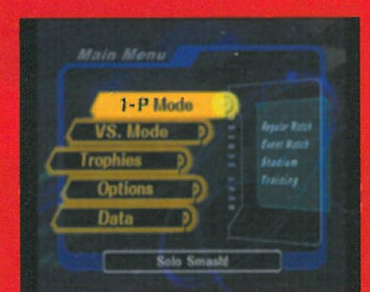
Si cogemos el martillo de Donkey Kong podremos vapulear a los rivales. ¡Mola!



«Super Smash Bros Melee» promete peleas desenfrenadas y espectaculares. Su envoltorio, muy Nintendero, esconderá un largo y profundo juego de lucha.

¡QUÉ EMOCIÓN! ¡MI PRIMERA PARTIDA!

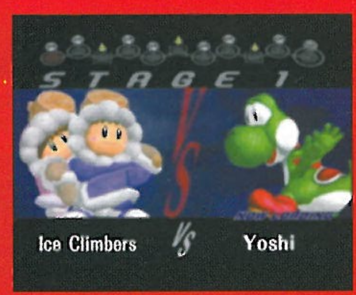
Aunque en un principio el juego nos abrumará por lo muchísimo que contiene, lo importante será no aturullarnos, ser pacientes, movernos despacio entre los menús, para entonc... ¿¡¡¡PERO QUÉ HACES, QUIERES PULSAR YA START!!!?



Lo primero será trastear entre los menús. Vamos, para aclararnos y no acabar seleccionando Peach sin querer (¡¡¡Pero dale YA a START!!!).



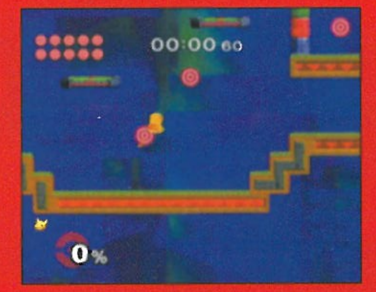
¡Ahora sí que tenemos que elegir personaje! De salida disponemos de catorce, pero el número aumentará más adelante. ¿Cuál, cuál... YA VOY!



¡Ya empezamos, ya! Ante todo, se nos informará de con quién vamos a pelear y en qué condiciones. ¡Uf, qué nervios nos están entrando!



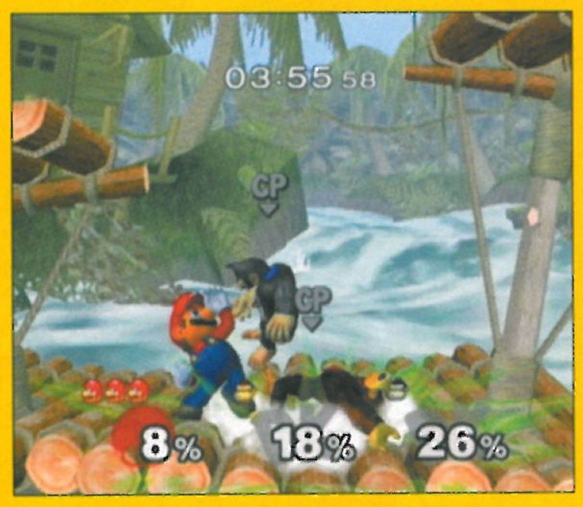
¡Y a dar tortas! Corre, salta, haz combos, coge objetos, dispara, corre, salta, esquiva, usa el escudo, corre, salt¡¡¡PAF!!! ¡¡¡¿Eliminado, YO?!!!



¡Uf, ganamos por los pelos! Menos mal que entre algunas fases hay unos tranquilos niveles de bonus. Un momento... ¿¡60 segundos!? ¡¡¡Corre!!!



¡Anda! Pero si este es un jefe final. ¿Cómo, si sólo llevo jugando... esto...? ¿pueden haber pasado ya tres horas? ¡¡¡Si acabo de ponerme, de verdad!!!



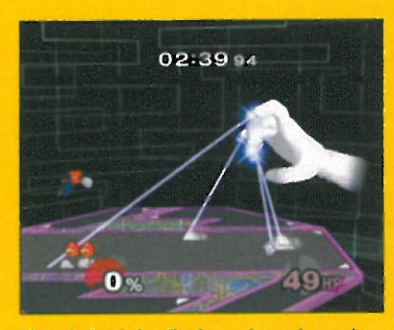
Este Donkey Kong se las prometía muy felices. Pero hacer combos será bastante fácil. Menudo gancho... ¡Toma!



Uno de los escenarios de Fox McCloud transcurrirá sobre el ala de su nave. Mucho cuidadito con caerse, que no hay barandа.



Que la suerte te acompañe. Jugando a los diferentes modos conseguiremos monedas, y nada más divertido que gastarlas en una máquina que nos permite coleccionar trofeos. Aquí tenéis algunos ejemplos.



Uno de los jefes finales más curiosos (y difíciles) será esta mano. ¡Choca esos 5!



Ganando torneos conseguiremos figuritas que podremos coleccionar.



En «Smash Bros Melee» no hay piedad. ¿Mario golpeando a Luigi y a Peach? ¡Sí!

DETALLES POR UN TUBO

El titulazo de NIntendo estará plagado de detalles que nos harán perder más de un rato al grito de "¡Hala! ¡Mira! ¡Pero qué cosa tan flipante!"



Durante la pausa podemos manejar la cámara, y así obtener una curiosa foto del serio de Fox con una flor en la mano. ¡Qué romántico!



Cuando completemos un modo de juego, sobrevolaremos los créditos y les dispararemos con un punto de mira.



Los amantes de los Pokémon se sentirán muy satisfechos al encontrar a varios de sus héroes perfectamente representados.



La intro nos mostrará divertidas películas de los protagonistas. ¡Cámara... acción¡



La opción de sortear el escenario de la pelea acabará con muchas discusiones.



Los efectos de luz, destellos y reflejos estarán a la altura de lo que la GAMECUBE se merece. Incluso apreciaremos los golpes más contundentes. Como para no verlos.



EL MODO AVENTURA

Será una de las novedades más importantes con respecto a la versión de N64. Mezclará fases de plataformas con duros combates contra los jefes de cada nivel.



El primer nivel del modo aventura transcurrirá –cómo no– en el mundo de Super Mario Bros. ¡Dará gusto verlo en GameCube!



Cada vez que completemos la aventura, disfrutaremos de un final y unos premios que variarán según el personaje que hayamos utilizado.





trasteando, exclamaréis: "¡Pero si esto es inmenso!". Y llevaréis razón. Comparado con el original de Nintendo 64, que ya era largo, «Super Smash Bros Melee» os parecerá gigantesco. Si soléis estar solos en casa (cosa que os durará poco en cuanto contéis en clase que tenéis el juego) podréis disfrutar de varios modos. Así, el "Normal" se puede jugar en su **forma clásica** -en la que "simplemente" peleamos- o en la **nueva variante de aventura** -donde además recorreremos varios niveles saltando unas cuantas plataformas-. También podremos participar en los numerosos **"Eventos especiales"** disponibles o en los **mini-juegos de la opción "Estadio"**. Aquí nos las veremos en divertidas pruebas como **golpear un saco o pelearnos con hasta ¡¡cien!! adversarios.** Pero el que se lleva la palma será el **modo multijugador.** En él disputaremos "Melees" de hasta cuatro jugadores a la vez, y podremos reunir hasta 64 (¡¡¡sí!!!) amigos y organizar un torneo de Melees. ¿Qué aún así os aburrís? Pues entonces podremos elegir entre los **diez tipos de Melees especiales disponibles o incluso diseñar una personalizada** con nuestras propias reglas. Vamos, una duración estimada de **más de ¡200 horas!**

¿Y cómo andamos de técnica?

Pues mi gancho de derecha no anda mal, no... ¡Ah, del juego! Pues la cosa pinta fenomenal. El nivel gráfico estará a la altura de la "Cube", con toda la magia de Nintendo presente. **Los escenarios serán fácilmente reconocibles,** y estarán repletos de color y efectos de luz. Y todo se moverá con una fluidez imposible de transmitir en las capturas. Además el control promete estar a la altura, con múltiples movimientos para cada personaje.

Vamos, que el mes que viene se avecina un tornado, y ahí estaremos nosotros para analizarlo a fondo.

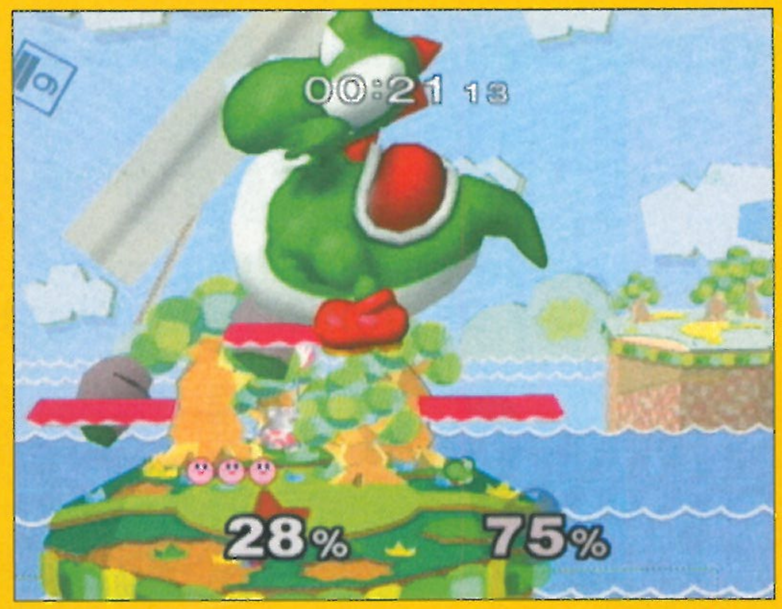
¡NO TE PIERDAS!



Los combates parecerán caóticos si lo veis desde fuera, pero a pesar de la enorme cantidad de elementos en pantalla, **los jugadores nunca perderán el control** de lo que ocurre en el escenaAARGH!. (¡PAF!) Bueno, a veces sí... Tranquis, que empezar a jugar será fácil, pero dominar los golpes, harina de otro costal.



Habrá tantas posibilidades de acción y el desarrollo será tan variado que por mucho que juguéis, jamás veréis dos combates iguales. Su enorme cantidad de opciones y modos os sorprenderá



El nivel gráfico alcanzará momentos espectaculares en ciertos combates. Está bien que Yoshi se lo trague todo, pero en esta ocasión... ¡nos tememos que se ha pasado!

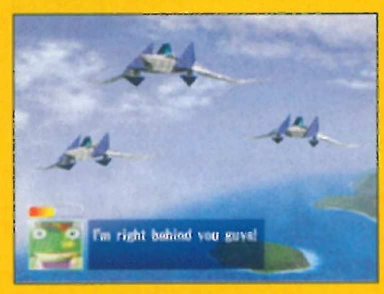


Los escenarios cambiarán sobre la marcha. El de Samus se llenará de lava.



Al final de cada combate se nos premiará según una enooorme lista de bonus.

Mario y su panda aterrizan en CUBE con un combate frenético que nos hará pasar momentos de pasión TOTAL. Su estilo será desenfadado, pero ofrecerá mucho juego.



¿Starfox Adventures? ¡Por fin! Ah, no... es la intro del nivel de Fox. Qué bonito.



Las armas no estarán para decorar, sino para machacar (aún más) a los rivales.

EL MODO EVENTOS

Sin duda alguna, uno de los mejores de todo el DVD. Aquí combatiremos bajo unas condiciones determinadas, a veces muy peculiares. Os aseguramos que se convertirá en una auténtica obsesión.



Podremos elegir cualquiera de los eventos del menú, y el objetivo será completarlos todos. Son muchos y no resultará nada fácil.



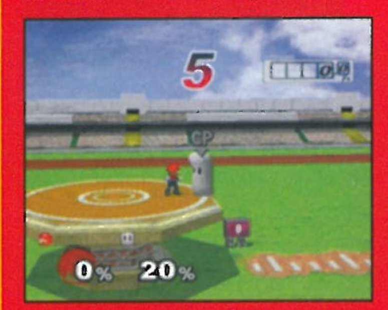
Así, nos encontraremos una durísima pelea entre Donkey Kong y su... digamos... hermano mayor. ¡Adivinad cuál llevamos!



Otro de los retos enfrentará a dos grandes "tragones", Kirby y un super Yoshi. ¡A devorar toca!

¿SABRÁ A POCO EL MODO NORMAL?

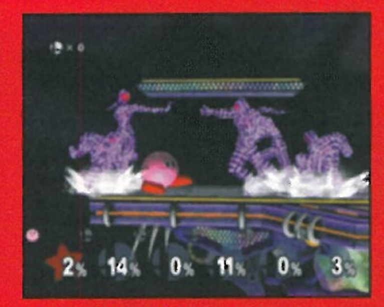
Esto... ¡¡¡NO!!! Pero si sois de los que no se conforman, aquí tenéis una muestrecita de algunas de las alternativas que os ofrecerá el juego de Nintendo.



Una de las pruebas del modo Estadio consistirá en golpear un saco para lanzarlo lo más lejos posible. Con un poco de maña llegaremos bien lejos. Y ahora que pruebe otro.



Uno de los mejores modos será el de Eventos, donde tendremos que disputar combates bajo unas condiciones exactas y muy peculiares. Ya lo veréis, ya.



En las "Melees Multiman " nos enfrentaremos hasta con cien adversarios. Esto es "pan comido" para Kirby. ¡Que vayan viniendo, que me los trago a todos!





Este escenario corresponde al mundo de Super Mario Bros, sin lugar a dudas uno de los más carismáticos.

¡Te acuerdas del original y entrañable «Super Smash Bros» para Nintendo64? ¡No! Mira la NA nº 86

Aquí Miyamoto, aquí... ¡unos cientos de amigos!

PIKMIN

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ARCADE-ESTRATEGIA
- MAYO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

"Pikmin.com" celebra la primavera. Si mandáis un e-mail, ¡tendréis semillas de flores iguales a las de los Pikmin!



ES LA ORIGINALIDAD

No habéis visto nada igual en consola alguna. Así de rotundo es Miyamoto.





Nueva genialidad de Miyamoto: un planeta, una nave rota y un montón de Pikmin. ¿Simple? No.



La recolección de Pikmin será la parte más importante del juego. Olimar es un gran inútil, y sin ellos no podrá hacer nada.



Claro que, con cierta organización, se podrán desarrollar varias acciones a la vez: unos traen pastillas, otros exploran contigo...



A nosotros, nintenderos, jugones, viciados, gafotas o como nos quieran llamar, pocas cosas nos parecen nuevas ya. De hecho, ¿quién no ha perdido el control de su nave tras chocar con un meteorito de unos 15 metros de diámetro para, seguidamente, caer, con la cacharra hecha pedazos, a un planeta desconocido lleno de bichitos (¡ARF!, respiremos) alguna que otra vez? ¿Tú no? Buf, de verdad, qué gente más... más...



¡Eso, más gente!

Lo típico en los videojuegos, desde que el mundo es mundo, es llevar a un personaje de aquí para allá, haciendo esto y aquello para avanzar y ver más cosas. Pues en «Pikmin»... bueno, también irá así la cosa, pero sólo durante el primer minuto de juego. Cuando, al comenzar a manejar al Capitán Olimar, (nuestro cabezón protagonista), demos con un **bichino rojo que nos mirará** como una oveja mira a un gramófono (es decir, con cierta extrañeza), empezará el tema. Resulta que el chaval **te seguirá donde quiera que vayas** y, para más inri, te ayudará a coger cosas. Por ejemplo, una pastilla roja que no tienes ni idea de qué porras puede ser. Pero el bichillo sí, tranquilo. Llevará la pastilla al lugar adecuado (un cebollo de su mismo color) y veremos cómo **aparecen, semienterrados, otros dos** chavalines. Acabas de comprender todo, ¿verdad?

LA PIEZA NUESTRA DE CADA DÍA





El objetivo del juego es rehacer tu maltrecha nave, que ha quedado hecha fosfatina tras el impacto y la posterior caída. Cuando consigas el motor, la primera pieza, podrás volar a nuevas zonas del planeta acompañado de tus fieles Pikmin. Por fortuna, la reparación de la nave no requerirá mecánico alguno. Traer un componente y encajarlo en la nave será todo uno. Pero, eso sí, deberáss hacerlo antes de que pasen los 30 días límite. Y hay 30 piezas, así que... ¡deprisita!



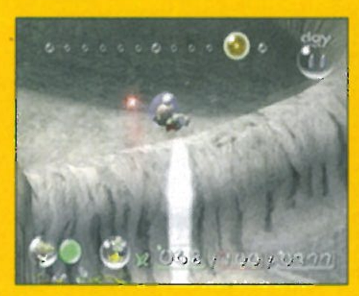
Los Pikmin serán muy buena gente. Incluso podremos cogerlos de su hoja y lanzarlos contra enemigos tan gordos como el que véis. La unión hace la fuerza, pero apártate.

La mente de nuestro genio volverá a sorprendernos con un juego fuera de lo normal. Tu GameCube acogerá un título "raro" pero adicitivo. Marcará una época.



¡Ostras! Y con una pieza dentro. Pues habrá que idear la manera de pillarla.







Los Pikmin azules serán los únicos resistentes al agua.



Parece mentira. Noventa y siete bichinos construyen un puente en medio minuto... ¡y luego no saben qué hacer! Qué "paraos".



Algunos insectos distraerán la atención de nuestros acólitos. Para que dejen en paz al bicho, habrá que usar el silbato.

¡Ahora lo pillo!

Una vez aprendas que cosechar Pikmin es bueno, **tendrás a tu disposición hasta un centenar** de chavales al mismo tiempo. Un ejército de colores con el que recorrer los **realistas escenarios** de este pequeño planeta, recogiendo todo lo que puedas (píldoras, insectos, piedras...) **enfrentándote a grandes enemigos** (de los que también se encargarán los chavales); y a **pequeños puzzles** que, una vez resueltos, abrirán más zonas a explorar. Así, deberás conseguir recoger las piezas de tu nave, repartidas por la superficie del planeta, **en menos de 30 días** (lo que dura el aire de tu traje). Un concepto "extraño", acompañado de unos gráficos simpáticos y muy sólidos que conseguirán, junto al salvaje ambiente del apartado sonoro, **originalidad y jugabilidad al más alto nivel**. Si está Miyamoto por medio, no se podía esperar menos.



¡Oh, qué momento! ¡El primer Pikmin llevando la primera píldora a su nave! Los bichinos rojos serán los primeros que estén a nuestras órdenes. Una vez conseguido un buen número de ellos, podremos entrar a la zona donde espera el primer amarillo.

MIRA, MIRA CÓMO TRABAJAN







Eso harás, mirar. Porque a una orden que des, tus Pikmin se encargarán de mover objetos, construir un puentecillo, o derribar una puerta. Eficientes.

La esencia del basket-espectáculo, en GameCube

NBA COURTSIDE 2002

¿Qué no recuerdas qué es eso de la ley de la gravedad? Da igual, aquí no la vas a necesitar.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- DEPORTIVO
- 24 DE MAYO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **LEFT FIELD**
- Origen del Juego: **EEUU**
- Idioma: **CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Nacido en 1.994, el equipo de programación Left Field Productions fue "comprado" por Nintendo en 1.998 y ya para la gran "N" desarrolló el primer «NBA Courtside» en N64. También para esta consola crearon «Excitebike 64». Para la portátil, Game Boy Color, también prepararon un juego, aunque de una mecánica... un tanto diferente: «La Bella y la Bestia».

EL ESPECTÁCULO

Ya llegarán a GameCube otros títulos de basket más realistas, como el «NBA 2K2». Mientras, disfrutemos del espíritu



Técnicamente, será un juego con un nivel altísimo. En la cancha todo estará vivo, desde jugadores, espectadores, el banquillo...



Sí, sí, es él. El catalán más conocido en los USA, que juega (¡y cómo juega!) con los Grizzlies de Memphis. ¡Olé Pau Gasol!



Las jugadas espectaculares podremos revivirlas justo cuando se produzcan.



Podremos escoger entre un buen número de cámaras para seguir el partido.



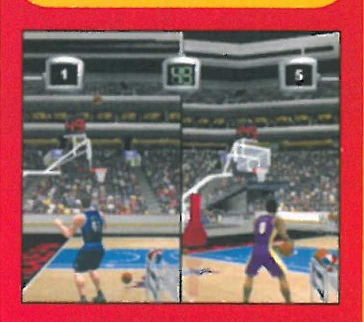
Aunque todo haga suponer que por mucho que sigas creciendo no vas a pasar del 1,75, tampoco te desesperes, que aún así, si lo deseas, podrás jugar en la NBA. Y sin necesidad siquiera de irte a vivir a Memphis, como este chaval, Gasol. ¿Qué cómo? Pues fácil. Espera unos días a que salga «NBA Courtside 2002» y hazte con el primer juego de baloncesto de GameCube. ¿Que aún no lo tienes muy claro? Pues lee lo que sigue y a ver si te convences.

Pasión por el espectáculo

La serie «NBA Courtside», con la que ya hemos pasado nuestros buenos ratos en N64, se sitúa en la línea de los juegos de baloncesto que se decantan por el espectáculo y dejan a un lado el realismo. **Triples casi imposibles, saltos estratosféricos,** mates de película... cualquier cosa explosiva encontrará su hueco en este título. Vamos, que ni José Luis Moreno ofrece tanto espectáculo en sus programas de los sábados, ésos que duran entre seis y ocho horas.

El DVD incluirá **cuatro modos de juego:** Quick Play, partidos rápidos individuales; Season, donde participaremos en una liguilla o temporada formada por los equipos que nosotros decidamos; el Modo Skills, con un concurso de triples; y el más divertido de todos, el **Modo Arcade,** en el que encontraremos el verdadero espíritu de la serie. Aquí se desplegará un basket en el que tanto los movimientos de los jugadores como los de la pelota se saltarán ligeramente las leyes de la física universal. Vamos, de fantasía. Y todo estará bañado con unos gráficos suaves, casi perfectos, de esos que sólo se ven en GameCube. Lo que se dice un basket para todo el mundo.

¡DEMUESTRA TUS HABILIDADES!





Los chicos de la NBA saben que es fácil dejarnos a todos con la boca más abierta que un buzón de correos. Por ejemplo preparando un buen concurso de triples, de ésos que parecen tan fáciles pero cuando nosotros lo intentamos no metemos ni uno. En el Modo Skills de «NBA Courtside» participaremos en uno por eliminatorias en el que podremos controlar hasta a cuatro jugadores distintos de la NBA. Jugarás todo lo que quieras, hasta convertirte en un maestro.

TDK® NOVEDAD MUNDIAL

TDK® te ofrece lo último en juegos para consolas ¡Disfrútalo!



" Shrek Tm & (c) 2001 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."



" Shrek Tm & (c) 2002 Dreamworks L.L.C. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2002 Nintendo."



"Lady Sia is a trademark of RFX Interactive. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."



"No Rules is a trademark of R&S Trading Co. Inc. Irvine, Ca. Get Phat. Game Boy, Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademark of Nintendo (c) 2001 Nintendo."

LOS MEJORES JUEGOS PARA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS









www.tdk.maygap.com e-mail:tdk@maygap.com

El primero de coches os pondrá la piel de gallina

BURNOUT

Acclaim nos trae la versión más cuidada de su juego de carreras salvajes. ¡Pisemos a fondo!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- CARRERAS
- FINALES DE MAYO
- Compañía: **ACCLAIM**
- Equipo: **ACCLAIM**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Idioma: **CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Los programadores han desarrollado un juego que mezcla el espíritu del título que causó sensación en las recreativas de los 80: **«Out Run»**, junto con películas de persecuciones de coches como **"Ronin"** o **"A todo Gas"**.
- Para otras versiones, Acclaim habilitó un espacio en su web para que los usuarios volcaran sus **"mejores choques"** con un concurso al que llamó "Crash of the Week". Absolutamente espectacular.

DE ESTRENO

El primero de coches que llegará a GameCube **marcará diferencias** enseguida. Será un juego que antepondrá velocidad y espectáculo sobre cualquier otro aspecto.



En plena carrera, los choques podremos revivirlos a cámara lenta y con este espectacular efecto de velocidad.



La solidez gráfica de escenarios y automóviles será uno de los puntos que distingan esta versión para CUBE del resto.







ESTO TENÉIS QUE REPETIRLO



Entre las opciones ESPECIALES de «Burnout», un modo replay nos permitirá disfrutar de los mejores choques como si fuera una película. El pad será un mando a distancia para avanzar y retrasar el "vídeo" tantas veces como queramos.

Vais por la autopista a toda pastilla. Sorteando carriles, con los reflejos al límite y el nivel de adrenalina por las nubes. A la derecha el autobús ha hecho una maniobra imprevista, y sois... **¡siniestro total!** El coche ha dado siete vueltas de campana y hasta el triángulo de avería se ha arrugado tras el impacto. Ha quedado una escena de cine, de especialista. Pero no hay tiempo para detenerse a mirar. La carrera continúa... Qué, ¿os ha gustado nuestra pequeña intro?, ¿a que hemos conseguido que no paréis de leer? Pues ahora imaginaos que sois los protagonistas de esta escena en «Burnout», una **propuesta automovilística diferente, inusual y muy atrevida** que llega a GC para dejar huella.

Inspirado en películas con espectaculares persecuciones, como la fabulosa "RONIN", en «Burnout» competiremos **contra otros tres coches por ciudades y autopistas** atestadas de tráfico. Puesto que tendremos que ir siempre a tope, el galletón, el golpazo, estará más que garantizado. Lo que pasa es que en esta carrera el galletón no será una mala experiencia, sino una **demostración de técnica, originalidad y espectáculo**. Cada choque lo veremos repetido desde diferentes cámaras y con un efecto visual en pantalla que nos pondrá la carne de gallina. Tan gordos serán los golpazos, que en el juego habrá una opción para revivirlos a cámara lenta, y después quedarnos con los mejores.

Incita a competir

De inicio dispondremos de **cinco coches** diferentes para jugárnosla en otros tantos circuitos que nos situarán en espectaculares escenarios. Respecto a los autos, cada uno estará adaptado a la habilidad de cada conductor: empezamos por el más manejable para terminar en el más potente y con el control más duro. Sobre los circuitos, los **escenarios serán alucinantes:** conduciremos bordeando la costa, en la autopista,





Las calles y carreteras presentarán tráfico real, coches, camiones y buses que no nos lo pondrán fácil para llegar al checkpoint antes de que el crono marque ¡cero!





Cada uno de los cinco coches se adaptará a un tipo de conducción.

Antes de coger el coche, date una sesión de «Burnout» y soltarás toda la adrenalina que lleves dentro. Nada mejor para hacer el loco por la carretera que un juego, este juego.



La vista en primera persona nos ofrecerá momentos aun más intensos.



¿Carrera de velocidad... o de obstáculos? Para participar en esta prueba deberéis demostrar muchas dosis de habilidad.



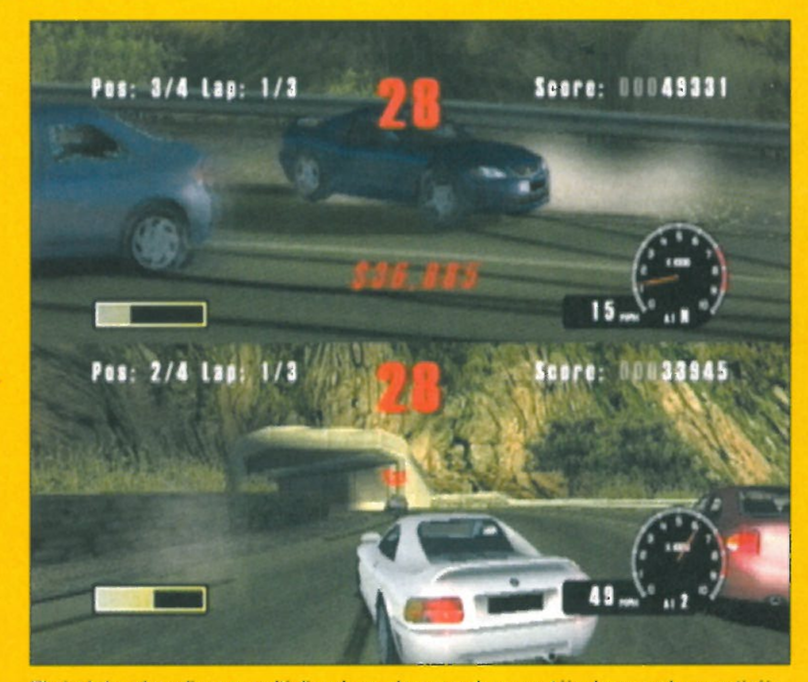
Cada accidente vendrá acompañado de un pequeño texto con una cantidad de dinero: es lo que nos costaría la reparación.



También a dobles uno de los objetivos será cruzar cada checkpoint.

por las calles monumentales de París (¿no os recuerda a la persecución de "Ronin"?) o bajo los rascacielos de Nueva York.

La carrera nos obligará a rebasar una serie checkpoints repartidos por la carretera antes de que el crono llegue a cero. Otra excusa más para correr. Las pistas nos han parecido bastante largas, de modo que estaremos tiempo al volante. Aunque si queréis más excusas, y no os conformáis si quiera con el **aspecto y la solidez de los gráficos, o con la inteligencia artificial** que mostrarán los rivales (provocando accidentes para haceros perder tiempo), entonces quedaos con el **modo multijugador.** Estas persecuciones a dos jugadores serán de lo más divertido y emocionante que hayáis probado. Y si por el camino hay varios galletones, mejor que mejor. En la pantalla de GameCube puede pasar de todo, y todo al más alto nivel.



El nivel de adrenalina se multiplicará por dos cuando conectéis dos mandos y activéis el modo multijugador. Las carreras se convertirán en algo más personal, como una persecución, y el motor del juego no os defraudará, ni en velocidad, ni en golpazos.

SANGRE FRÍA

Activar el TURBO será una cuestión de sangre fría, porque la barra de energía (amarilla) aumentará haciendo cosas...



...Cosas como circular en sentido contrario. ¡Barra, lléname!



... Y cosas como pasar lo más pegado posible a los que coches que con os crucéis. Sin golpear, eso sí, que los golpes pondrán a cero el contador.

¡De cabeza al Mundial!

MUNDIAL FIFA 2002

Ni en Corea ni en Japón: el verdadero Mundial va a disputarse en el salón de vuestra casa.

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- FÚTBOL
- MAYO
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Equipo: EA SPORTS
- Origen del Juego: EEUU
- Idioma: CASTELLANO (NO DOBLADO)

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Sus programadores están poniendo especial cuidado **en el modelado de los jugadores.** Incluso sus caras serán calcaditas a las de los jugadores reales.
- Las **animaciones de los futbolistas** os van a dejar alucinados, sobre todo cuando celebren un gol. ¡Se vuelven locos!

100% OFICIAL
Gracias a la oportuna licencia, «Mundial FIFA 2002» será el único que pueda presumir de ser el juego de fútbol oficial del Mundial.



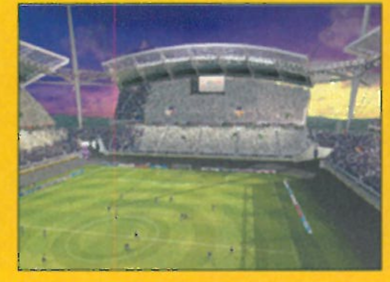
Los rostros de los futbolistas más populares saldrán reflejadas con máximo realismo. Ese es Raúl con cara de pocos amigos...



Cuando lancemos a portería, el balón dejará tras de sí una estela roja para que veamos mejor su trayectoria. Ése va fuera.



El juego dispondrá de una completa colección de vistas. Esta mola, ¿eh?



El aspecto de los estadios (reales) será del todo impresionante. No faltará nada.



La celebración de los goles nos pondrá la piel de gallina. ¿Ganamos la Copa?

Este próximo verano arranca el Mundial de Fútbol de Corea y Japón, y está previsto que para esas fechas ya podáis disfrutar del primer juego de fútbol para GameCube que edita EA Sports: «Mundial FIFA 2002». Así que la alegría será doble.

Igualito que en el de verdad

Como indica su título, este DVD aprovechará a tope la licencia del Mundial que viene, y eso se dejará notar en sus apartados y opciones. Por ejemplo, el **modo campeonato** (uno de los dos preparados, junto a exhibición) nos permitirá disputar la competición con la selección que deseemos y, por supuesto, los enfrentamientos serán idénticos a los que se van a llevar a cabo en la realidad. El plantel de selecciones disponibles también serán las mismas que se han clasificado para la fase final del Mundial.

En cuanto a su jugabilidad, la verdad es que la versión que hemos probado todavía estaba en un estado poco avanzado, pero aún así hemos podido comprobar que **el estilo de juego se mantendrá fiel a la saga.** Por tanto, la simulación dejará paso a un espíritu arcade accesible a jugadores de todo tipo, y ofrecerá un **control muy simple e intuitivo que nos permitirá marcar goles** ya desde el principio. De todas formas, en esta ocasión habrá un cambio muy significativo con respecto a otras entregas de la serie. Nos referimos al **nuevo sistema de pases,** que nos ayudará a poner balones al hueco de una manera más precisa y espectacular. En fin, que todo está listo para que comience el Mundial... ¡en tu CUBE!

PASES AL HUECO



Así funciona el nuevo sistema de pases: el jugador que se desmarca ofrecerá una línea de puntos con la trayectoria que va seguir. Allí es donde tendrás que enviar el balón.





ONLY FOR



PELEA COMO UN ANIMAL



Combate como uno de los 16 luchadores únicos, cada uno con una forma Hiper-bestia y ataques especiales.

DE LOS CREADORES
DE BLOODY ROAR® 1, 2 Y 3:
EL PRIMER JUEGO DE LUCHA PARA
NINTENDO GAMECUBE™.



Lucha hasta el final en los modos para dos jugadores o arroja el guante en los 5 modos para un jugador.

BLOODY ROAR®
PRIMAL FURY

PRIMAVERA 2002

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70







ACTIVISION.

activision.com

OK Nintendo Acción

Terroríficamente divertido

LUIGI´S MANSION

Por una vez, el archiconocido Mario no va a ser el encargado de acompañar el nacimiento de una nueva consola de Nintendo. Ha dicho Miyamoto que es hora de que su "brother", Luigi, demuestre su valía.

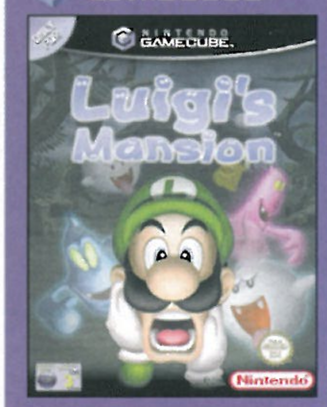
"Absorbente" jugabilidad

La aventura comienza cuando **Luigi hereda una mansión** e invita a su hermano Mario a conocerla. Pero en realidad se trata de una trampa que le tiende el travieso King Boo, y antes de que Luigi se presente en la lóbrega mansión, nuestro Mario es secuestrado y apresado en el caserón. Así que Luigi debe ir en busca de su hermano, lo que supone **recorrerse la mansión entera** (consta de tres plantas más el tejado y el sótano). Por si queríamos más sorpresas, todo **la casa ha sido tomada por fantasmas** que tratarán de impedir que encontremos al bigotes. Afortunadamente contamos con la ayuda del Dr. Gadd, un curioso personaje que nos enseña a manejar su gran invento: **la aspiradora Poltergust 3000.** Gracias a ella podemos literalmente aspirar cualquier espíritu (u objeto) con el que nos crucemos, cosa que se convertirá en **la base de toda la mecánica** de este juego.

Así, nuestro trabajo consiste básicamente en ir **limpiando de ectoplasmas** todas las salas del edificio a las que vayamos teniendo acceso. Algunas se encuentran selladas, por lo que aparte de cazar fantasmas también debemos ir registrando a fondo los decorados para dar con las llaves. Y es precisamente en la interactuación permanente entre el personaje principal y los escenarios donde radica otro de los puntos fuertes del juego. Ya sea mediante el uso de la aspiradora, de la GB Horror o simplemente trasteando con Luigi, podemos **realizar un montón de acciones con los elementos que componen los escenarios,** como descorrer las cortinas de una habitación, jugar con pelotas de plástico, zamparte los manteles de las mesas... Por supuesto esta interactividad con el entorno tiene ▶

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **TARJETA DE MEMORIA: 3 BLOQUES**
- **CONEXIÓN GB ADVANCE: NO**

- **1 JUGADOR**
- **UNA MANSIÓN DIVIDIDA EN VARIAS PLANTAS. MÁS DE 50 SALAS.**

- Precio: **60 €**
- A la venta: **3 DE MAYO**

¡HORROR, UNA GAME BOY!

GAME BOY HORROR es el invento que nos permite acceder al mapa de la casa, localizar a los 50 Boos que se hallan ocultos y observar los decorados en primera persona para obtener datos sobre los objetos. Podemos activarlo cuando queramos.



¿DÓNDE ESTÁ LA LLAVE...?





Matarile, rile, rile... Pues que sepas que hay **más de 20 llaves** escondidas por los recovecos de los escenarios, y que nos hacen falta todas para abrir las salas de la mansión. Puede que tan pronto la encuentres en un cofre o que la tenga el fantasma gordo de la habitación. Tranquilo, te la dará en cuanto le aspires.



¡Vaya susto se ha llevado Luigi! No nos extraña: cuando el malvado Bowser entra en escena, todo el mundo tiembla.



He aquí un ejemplo de los efectos de luces y sombras que ofrece el juego. Son alucinantes, ¿verdad?

DURACIÓN **El único problema de este juego es su corta esperanza de vida, pues es posible "pulírselo" en menos de diez horas de partida.**



Para aspirar a esta señora Fantasma primero debemos descorrer las cortinas y hacer que entre el aire. Al molestarla, ella se levantará y será vulnerable a nuestros ataques.



ASPIRADORA MULTIUSOS

Este cacharro guarda más de una sorpresa bajo el mango. Por ejemplo, atrapando a fantasmas determinados, seremos capaces de lanzar fuego, agua o hielo a través de la aspiradora. Ideal para reducir a los bichejos.



King Boo es el causante de todos los problemas. Hay que darle una lección.



Con esta máquina transformaremos los fantasmas que cacemos en cuadros.



Estos espectros verdes nos lanzan pieles de plátano para evitar que les pillemos.



Los ectoplasmas más grandes son bastante más difíciles de atrapar que los de tamaño normalito.



La expresividad de Luigi es impresionante: no para de hacer gestos que nos indicarán su estado de ánimo.



Aunque se encuentre en la zona inferior, el sótano es la última parte de la casa que inspeccionaremos.

Sigue buscando. Hay muchas más novedades de GameCube analizadas en este número. Ve a Pág. 46



Tras esta puerta se encuentra nuestro querido hermano Mario. Para liberarle, tenemos que acabar primero con King Boo, el rey de los fantasmas.



En esta galería de arte es donde iremos colgando los cuadros de los espectros que vayamos cazando. Hay un total de 20 fantasmas JEFE esperando a ser cazados.

TODO BAJO CONTROL

El sistema de control del juego es todo un prodigio de sencillez y efectividad, una vez te acostumbras. Podemos elegir entre dos configuraciones de control diferentes: Normal o Sidestep. De todas formas, los controles básicos en ambos casos son los siguientes.



Con el stick se controla al personaje principal.



Con el stick C dirigimos la aspiradora.

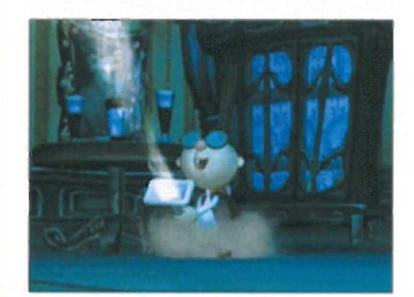


Y con los gatillos superiores aspiramos a los espectros.









Pese a su "terrorífico" aspecto, el Dr. Gadd nos dará su ayuda en la aventura.



La interacción con los decorados es fundamental para avanzar en el juego.

su por qué, y es que sólo de esta manera podremos ir **resolviendo los puzzles** con que nos reta el título continuamente.

Fantástica ambientación

Otro de los grandes atractivos de este mini-DVD lo encontramos en su **elaborado tratamiento técnico.** Sirva como muestra el modelado de Luigi, que es simplemente extraordinario. **Sus animaciones son de las más suaves y simpáticas** que hemos visto en mucho tiempo, y además es capaz de transmitirnos cualquier sentimiento a través de sus **gestos faciales y corporales.** Pero lo mejor es la ambientación de terror (muy "peliculera") que han logrado darle al título, y en la que sobresalen los constantes efectos de luces y sombras de la gran tormenta que azota el viejo caserón. El sonido también contribuye a crear esa atmósfera, especialmente los efectos sonoros, con **incesantes susurros y risotadas** de los fantasmillas que tratan de intimidar al pobre Luigi, quien por cierto no para de silbar la melodía principal (suponemos que para no "derretirse" de miedo).

Hasta aquí todo perfecto pero, mal que nos pese, también debemos hablar del **único punto flaco del título:** a nosotros la aventura se nos ha quedado **algo corta.** Sus más de 50 habitaciones dan para casi **diez horas de pura diversión,** pero una vez superadas, no hay realmente elementos que nos empujen a jugar de nuevo. De todas maneras hay un hecho claro: **mientras dura, «Luigi´s Mansion» es una fuente continua de diversión y sorpresas** y, como tal, no debéis dejar pasar la oportunidad de disfrutarla.



Con este espejo podremos solucionar uno de los puzzles de la aventura.





¡Sí, es él, Mario! ¡Y está prisionero en una especie de cuadro encantado! Tranquilo hermano, que vamos en tu ayuda. Ah, y qué bonito efecto éste, dicho sea de paso.



MÍRATE AL ESPEJO

En casi todas las salas de la casa hay espejos colgados de las paredes. Nos servirán para teletransportarnos al hall principal y así ahorrarnos muchos viajes.



DIVERSIÓN «Luigi´s Mansion» es uno de esos juegos que no puedes dejar hasta que te lo acabas. Es divertido e ingenioso como pocos.

¡VAYA UN FANTASMA!





A lo largo de la aventura tendremos que enfrentarnos a unos cuantos ectoplasmas de los grandes, que exigirán de nosotros una gran habilidad y reflejos para atraparles. ¡Al ataquerrlll!



Si se os da bien la jardinería y os gusta regar las plantas, estáis de suerte: si lo hacéis bien, obtendréis jugosos premios.



Para absorber a estos fantasmas de la imagen tendremos que quitarles previamente la máscara protectora de la cara.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93



▲ Muy bien ambientados y de gran limpieza. Los efectos de luces y sombras aportan mayor vistosidad.

▼ A determinadas localizaciones quizá les falte una mayor riqueza de detalles.

SONIDO 88



▲ Destacan tanto la música como los efectos de sonido interactivos.

▼ Hubiéramos agradecido voces en los diálogos.

JUGABILIDAD 95



▲ La mezcla entre puzzles y habilidad, y la continua interactuación con los decorados le hacen irresistible.

▼ Hay que acostumbrarse al sistema de control.

DURACIÓN 87



▲ Si no os quedáis atascados en ningún puzzle, el juego garantiza de 8 a 10 horas de juego real.

▼ No sabemos si es porque el juego es muy bueno o qué, pero se nos ha hecho algo cortito.

TOTAL 92

▲ Por su **tremenda diversión** «Luigi´s Mansion» se convierte en el juego ideal para estrenar vuestras GC.

▼ **Si fuera el doble de largo,** no habríamos tenido puntos suficientes para ponerle.

EL RANKING

1. Luigi´s Mansion

No podía comenzar con mejor pie la andadura de GameCube. Con un título que está entre las mejores aventuras que se han programado. Divertido y ligerito, para que nadie se atasque y todos se lo pasen bomba... Y dentro de nada... «RE»...

¡Qué tal un poco de acción sobre monopatín, ahora que controlas los primeros pasos? Pues Pág. 52

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**



- **96 MUNDOS**
- **1-4 JUGADORES EN «MARIO BROS.» (CABLE LINK)**



- Precio: **45 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

En GBA... ¡se va a montar igual!

SUPER MARIO WORLD

La que se montó en SNES cuando salió por allí Mario, dando saltos. El hombre ya era famosillo pero, con aquel/este juego, hasta mi prima la pequeña conoció al del bigote. Tal fue el impacto que provocó en ella, que ahora, ya mayorcita, viste gorra roja y se ha dejado un horrendo y frondoso mostacho que... ho... ¡hola, primita! ¡qué maja estPAF!

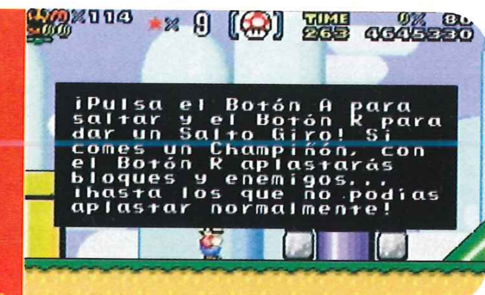
¡Cuidado, que ha vuelto!

¡Temblad, oh, juegos de plataformas! ¡El rey ha retornado, y os va a poner en vuestro sitio, miserab... ¡ejem! Hola. Mario hace su segunda visita retrospectiva a GBA con «Super Mario World». Como muchos sabréis ya, el juego desarrolla hasta el límite el simple concepto de "saltar a tiempo". Te encuentras en mitad de un escenario de scroll lateral, con una miaja de señor a tus órdenes. A la que avanzas un poco, aparece un bichito que si te toca te mata, así que, ¿qué hacer? Exacto, saltar encima del malintencionado. Con los ítems (seta roja, flor de fuego o pluma) que salen al golpear (con la testa) ciertos bloques, te harás el doble de grande, podrás disparar, e incluso volar. Estas virtudes te darán ventaja frente a tus enemigos y recorrerás los primeros niveles con cierta gallardía. Pero, hijo, la curva de dificultad siempre va hacia arriba y en las siguientes fases... Ahí será cuando vayas aprendiendo, por las bravas, que para saltar algo enorme hay que pulsar el botón de correr; que muchos niveles tienen más de una salida y por eso había llaves; que montar un Yoshi traga-enemigos es un verdadero privilegio...

La profundidad de «Super Mario World» es abismal. Puedes decir ▶

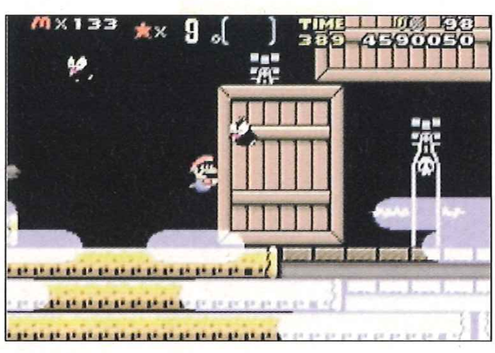
EN CASTELLANO

Lujo total para Mario. Para placer de los primerizos, al golpear un bloque de información (muy útiles para los que "pasan de instrucciones", por cierto) nos encontraremos leyendo un castellano perfecto. Así no habrá líos con que el botón B sirve para gritar ni...





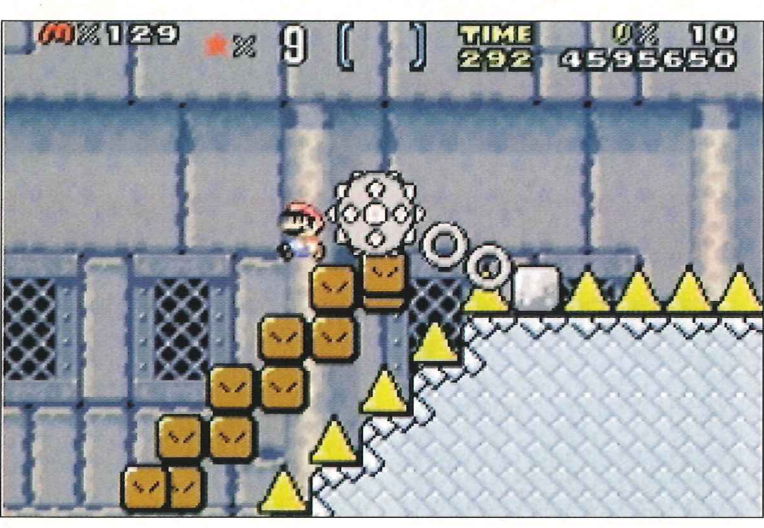
¿Luz? Bueno, sí, cumple su función, pero en realidad es una transparencia. Eso sí, muy vistosa en pantalla.



Eres muy pequeñito, y encima estás en el agua, con lo que no puedes eliminar malos. Está difícil salir ileso.



A falta de capa, bueno es subirse a un bloque con alitas y dominar los aires. A veces es incluso necesario.



¿Habéis oído hablar de plataformas móviles? Sí ¿Y de bloques móviles? Pues los hay. Sobre ellos tendremos que ir esquivando bolas giratorias con pinchos y malos bichos.



Para adar entre fantasmas debes recordar su posición aunque se esfumen.



EL MUNDO DE MARIO

Cada fase está conectada a la siguiente por un camino. Lo suyo es descubrir todos los caminos hasta llegar al Castillo de Bowser.





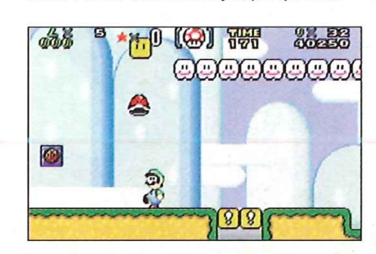


ES MAESTRÍA Todo en «Super Mario World» está pensado para divertir. Desde el primer minuto hasta el año en que dejes de jugar, disfrutarás con tu GBA.

Ese interruptor "P" convertirá las monedas en bloques. ¡A seguir, pues!



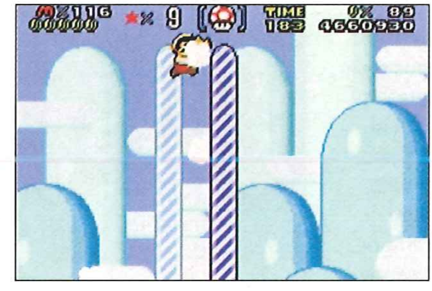
Hay cinco monedas Yoshi en cada fase. Hazte con todas y... ¡sorpresa!



Los objetos también se pueden lanzar hacia arriba, para golpear bloques.

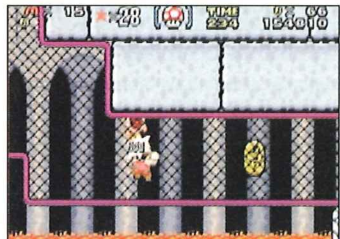
¡A VER, QUE LAS MANOS ESTÁN PARA ALGO!



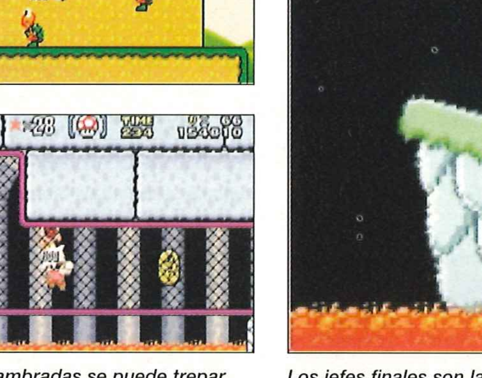


Mario y Luigi pueden coger cositas. Es una habilidad que nos empezará a hacer falta en el momento en que tengamos que reubicar un muelle, para llegar a lugares altos; e incluso los caparazones, una vez parados, se cogen para lanzarlos contra los malos. Y si vas con algo a la salida, premio.





En las alambradas se puede trepar por fuera o por dentro y con cuidado.

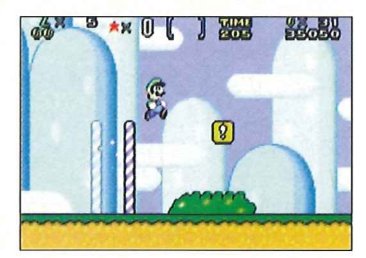


Los jefes finales son la última prueba de cada castillo. Éste, el primero, nos desafiará sobre una plataforma que se inclina con el peso de ambos. Cuidado y mucha maña.



¿Una plataforma de interrogaciones? ¿Se podrá llegar por abajo? Ese es el espíritu.





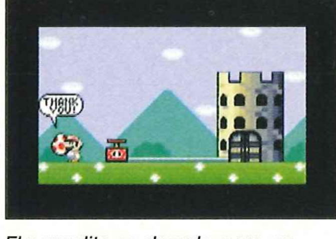
La mayoría de los niveles cuentan con un punto intermedio para salvar.





¡Hombre, Antonio! ¿Ya te han vuelto a enterrar? Es que no tienes cabeza, hijo.

YOSHIS DE COLORES



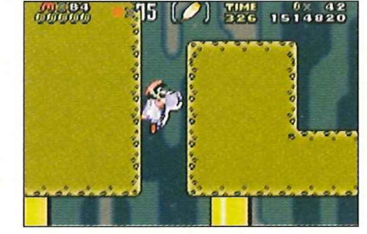
El normalito es el verde, pero, en cuanto completemos el primer castillo, salvaremos al rojo. De nada.



Cada caparazón o enemigo que entre en su boca saldrá en forma de llamarada triple. Útil y espectacular.



El amarillo es un pesado. O al menos, esa sensación da. Con algo en la boca, pega enormes pisotones.

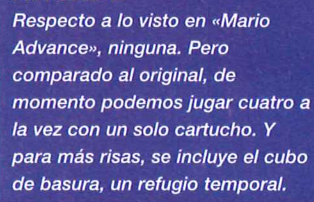


Yoshi en azul significa libertad. Si tiene algo en la boca, le salen alitas y podemos volar... hasta que trague.

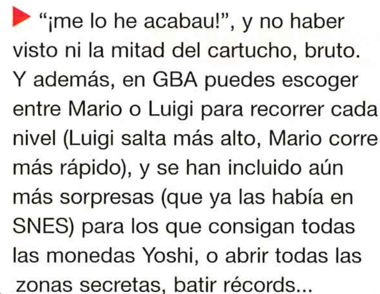


NOVEDADES EN EL ARCADE

Respecto a lo visto en «Mario Advance», ninguna. Pero comparado al original, de momento podemos jugar cuatro a la vez con un solo cartucho. Y para más risas, se incluye el cubo de basura, un refugio temporal.





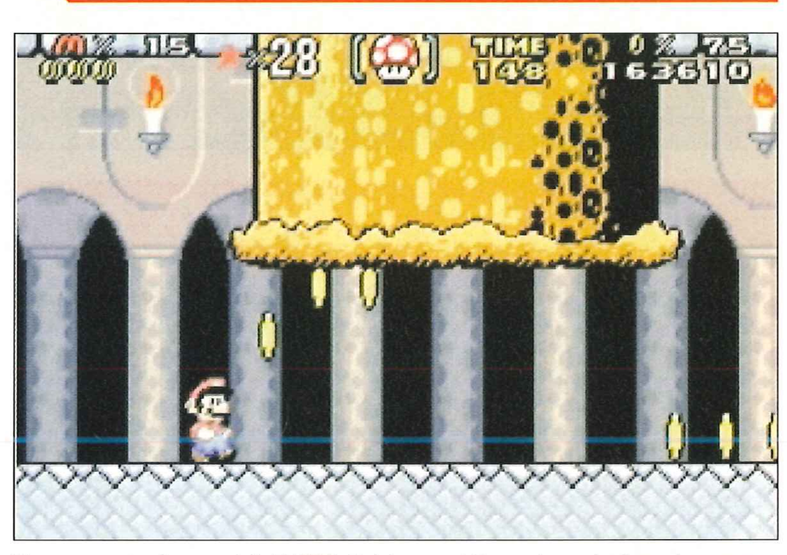


Luigi es el indicado para conseguir golpear la barra final en lo más alto..

"¡me lo he acabau!", y no haber visto ni la mitad del cartucho, bruto. Y además, en GBA puedes escoger entre Mario o Luigi para recorrer cada nivel (Luigi salta más alto, Mario corre más rápido), y se han incluido aún más sorpresas (que ya las había en SNES) para los que consigan todas las monedas Yoshi, o abrir todas las zonas secretas, batir récords...

Está claro que en jugabilidad no tiene rival, pero técnicamente nos encontramos con que no sorprende en absoluto. Vamos, de hecho, es que es exactamente igual que hace diez años en SNES. La apariencia de «SMW» es más estilo que limitación técnica. Y si no, que se lo digan al otro juego que viene en el cartucho, «Mario Bros.». Con esa "tontería" de juego disfrutarás, en modo multijugador, como con la tarta de 12 kilos que tenemos para ¡celebrar la vuelta del rey de las plataformas!

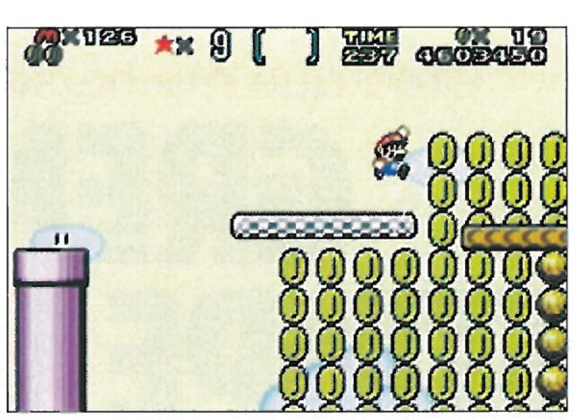




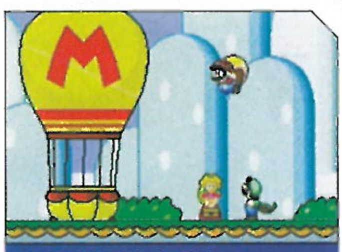
VengavamospayáquemedatieEEEEH! ¡Quieto parao! Es mucho mejor hacer las cosas bien y coger las monedas cuando el pedazo de tronco esté ascendiendo, hombre.



Si machacamos una buena ristra de enemigos con un solo objeto (el caparazón es lo indicado), podemos ganar una vidilla.



¡Ah, las tuberías! Si no andase uno intentando meterse por todas, no habríamos descubierto este premio monetario.

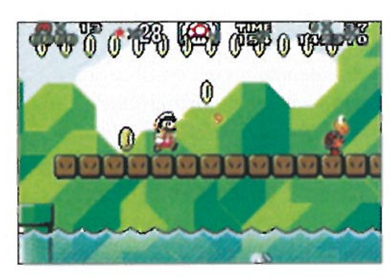


Y AHORA CON INTRODUCCIÓN

Un detallito más que hace el juego más lujoso. Al encender la GBA veremos cómo Peach (siempre anda igual, la mujer) es raptada.



En las profundidades acuáticas, la capa nos servirá de arma frente a los malotes.

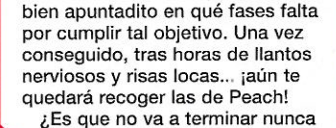


Disparar a los enemigos sólo es posible habiendo cogido una flor de fuego.

Mira, una de las pocas ventajas de ser pequeñino es que no tienes que agacharte para esquivar la bala gigantesca ésta. Claro que, el dragón ya es otro tema.

MONEDAS YOSHI Y PEACH

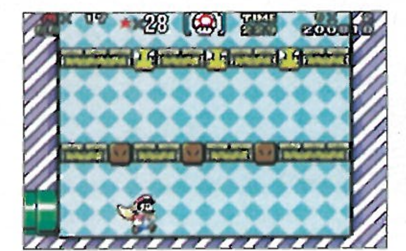
Conseguir todas las moneditas de nuestro amigo-mascota-montura no será cosa fácil. El juego tendrá bien apuntadito en qué fases falta por cumplir tal objetivo. Una vez conseguido, tras horas de llantos nerviosos y risas locas... ¡aún te quedará recoger las de Peach! ¿Es que no va a terminar nunca este suplicio? Pues... mejor.



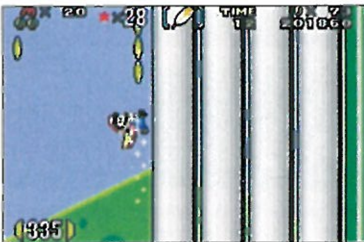
Este es uno de esos bloques que no aprende. Le sacudes ¡y suelta monedas!

MÁS SORPRESAS

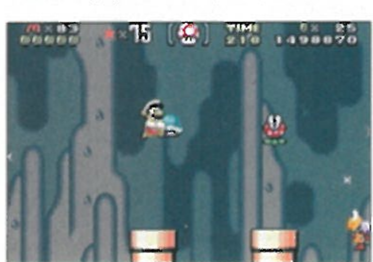
Aunque seas un veterano de los tiempos de SNES, el nuevo «Super Mario World» te dejará más de una vez con la mandíbula sobre las rodillas. Se han incluído más secretos y desafíos.



Tubería con minijuego. Si aciertas el orden de golpeo de bloques, ¡vida extra!



Corretear por las paredes sólo es posible llevando la capa. Si será bestia, Mario.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82



▲ Tanto personajes como decorados rebosan color y definición. Movimiento fluido.
▼ Hace diez años eran grandiosos, ahora... menos.

SONIDO 90

▲ Juguetonas melodías, tan pegadizas que uno se las aprende. Se han incluido limpias voces digitalizadas para Mario y Luigi.
▼ Ya que se ponen, podían haber hecho voces para algunos personajes más, ¿no?

JUGABILIDAD 97



▲ Curva de dificultad y control impecables. Todos los enemigos están "en el sitio indicado". Te engancha y... ¡es que no puedes dejarlo!
▼ Si no se te da bien lo de saltar quizá sí puedas dejarlo, sí.

DURACIÓN 96

▲ Los 96 niveles deben recorrerse muchas veces para conseguir todo lo que guarda el juego. «Mario Bros.» le da aún más cancha al cartucho.
▼ Algún día morirás y no podrás volver a jugar. Así es la vida.

TOTAL 96

▲ Si hay algo más jugable, que venga Miyamoto y lo vea. «SMW» es **diversión pura**.

▼ Los que lo jugaron en su día, lo mismo **gustan de títulos nuevos.** Ellos se lo pierden.

EL RANKING

1. **Super Mario World**
2. **Sonic Advance**
3. **Super Mario Advance**

Es culpa de la jugabilidad. De lo estudiado que está todo en «Super Mario World»: el aprendizaje de los controles, la posición de los enemigos, la duración del nivel... Sonic y el antiguo Mario lo tienen crudo.

¡Dudando aún si existe un plataformas mejor? Míralo tú mismo en la Guía de Compras de la pág. 66

SUPER STARS

Creo que me ha sentado mal la cena...

GREMLINS: STRIPE VS GIZMO

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **WANADOO LSP**
- Desarrollador: **MAGIC POCKETS**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **6**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1-2 JUGADORES**

- Precio: **49,99 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Son grandes, nítidos y están bien animados. No hubiera venido mal algo de más colorido.

SONIDO 78
Alegres musiquillas y alguna que otra voz digitalizada animan el tema. Pero nada del otro mundo.

JUGABILIDAD 85
Se deja jugar muy bien, gracias a que el control es bastante bueno. Termina entreteniendo.

DURACIÓN 80
No es un juego difícil, pero los modos multijugador y contrarreloj le hacen ganar vida.

TOTAL 83



Alegre, entretenido y de factura técnica notable. Se juega muy bien.

Su **desarrollo es lineal,** y una vez completado ofrece pocos alicientes.

Os acordáis de esos simpáticos y cariñosos mogwais, cuyo único problema era que, si comían después de medianoche, se volvían crueles gremlins? Pues alguien la fastidió anoche en la redacción, y se dejó la cena sobre la mesa...

¡Umm, qué hambre tengo!

Y claro, se ha liado una buena. Se nos ha llenado todo de gremlins. Aunque en este juego los que realmente importan son dos: **Gizmo el mogwai o Stripe, el gremlin.** Con uno de ellos debemos recorrer los seis niveles del juego, ambientados en las localizaciones más conocidas de la película: la tienda del chino, el banco o la comisaría... En ellos la mecánica consiste en avanzar hasta encontrar la salida y derrotar al jefe de final de fase. Según la criatura que manejemos el desarrollo variará, y nos encontraremos con distintos enemigos. Así, Gizmo se deshará de los gremlins rodando sobre ellos e iluminándolos con la linterna. Y Stripe obligará a los mogwais a comer para transformarlos en gremlins. En ambos casos tendremos que **saltar plataformas, recoger comida** o pilas y regalos que nos sumarán puntos. Además, podremos acceder a zonas secretas en las que se esconden preciados bonus como vidas extra.

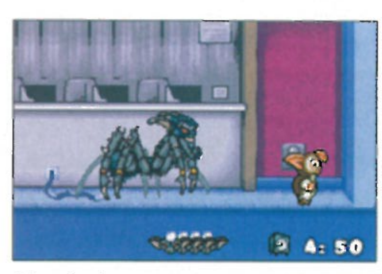
A la hora de **jugar, todo resulta bastante divertido,** gracias a que los aspectos técnicos se han cuidado mucho. Los gráficos son grandes y se mueven muy bien, y el **control es estupendo.** Se nos permite ajustar mucho los saltos y calcular bien el momento ideal para atacar o esquivar a los enemigos.

Como extras, os podemos contar que se han incluido dos modos más: contrarreloj y multijugador. También, que el cartucho está traducido al castellano y que incluye un sencillo tutorial que se nos muestra antes de empezar la partida.

En resumen, que los Gremlins protagonizan un **cartuchito de plataformas notable,** de corte infantil, que aprovecha bien la capacidad de la Advance. Se deja jugar, es animado y entretenido. Para qué queremos más...



Cuando las cosas se pongan muy feas y Gizmo se ve rodeado de enemigos, siempre podemos gastar las pilas fundiendo gremlins con nuestra linterna.

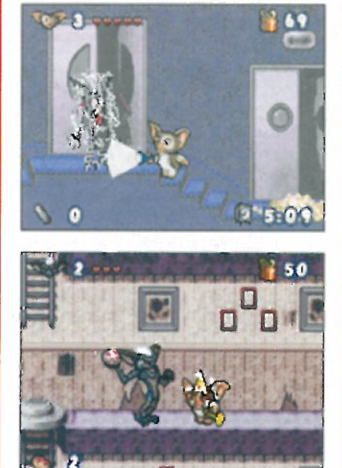


Además de su aspecto... ¡puag!, los jefes de fase no son hermanitas de la caridad.



El primer nivel transcurre en la tienda donde empieza la película. Y mola.

¿GIZMO O STRIPE?



Sin duda, el principal aliciente del cartucho reside en poder elegir el protagonista. El entrañable Gizmo o el malvado Stripe están a nuestra disposición. Gizmo elimina a los gremlins con su linterna. Stripe obligará a los mogwais a comer, transformándolos así en gremlins. Al final ambos se enfrentan. ¿Te gustaría cambiar el final de la peli?

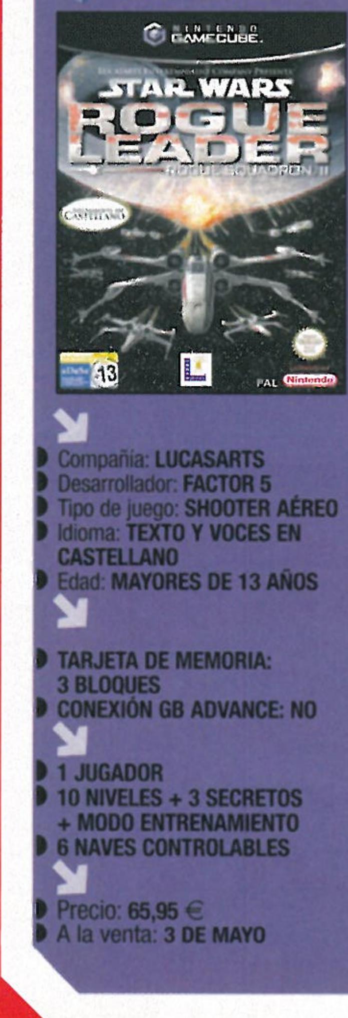


GAME OVER
THE FLINTSTONES
BIG TROUBLE IN BEDROCK
THE LAND BEFORE TIME
creatures
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
POR FIN YA ESTÁN DISPONIBLES PARA TU GAME BOY ADVANCE
Nintendo, Game Boy y Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo Co. Ltd.
ar distel
976 465 503
SOLO ADVERTISING

OK Nintendo Acción

«La Guerra de las Galaxias», al CUBO

STAR WARS ROGUE LEADER



FICHA TÉCNICA

- Compañía: **LUCASARTS**
- Desarrollador: **FACTOR 5**
- Tipo de juego: **SHOOTER AÉREO**
- Idioma: **TEXTO Y VOCES EN CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**

- **TARJETA DE MEMORIA: 3 BLOQUES**
- **CONEXIÓN GB ADVANCE: NO**

- **1 JUGADOR**
- **10 NIVELES + 3 SECRETOS + MODO ENTRENAMIENTO**
- **6 NAVES CONTROLABLES**

- Precio: **65,95 €**
- A la venta: **3 DE MAYO**

Que se preparen los "Star Wars maníacos" y también los que aún no lo sean: GameCube os brinda la oportunidad de convertiros en pilotos rebeldes a los mandos de las naves aliadas más prestigiosas. ¡Que la Fuerza os acompañe!

Disparos y mucha acción

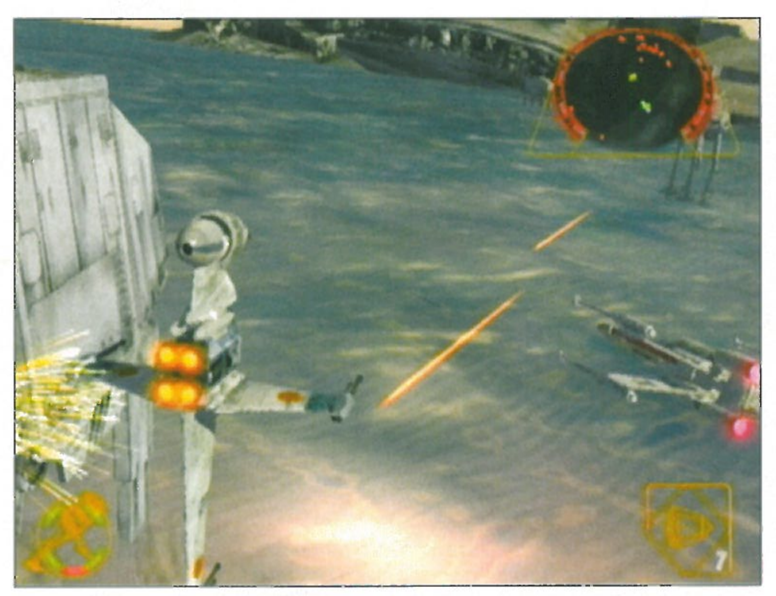
La primera parte de este shooter, «Rogue Squadron», vio la luz hace unos años en N64. Su buen acabado técnico y su brillante jugabilidad, basada en innumerables combates aéreos contra las tropas del Imperio, nos dejaron un inmejorable recuerdo. Ahora, esta nueva entrega para CUBE ofrece un **concepto de juego similar al anterior capítulo,** pero añadiendo nuevos elementos jugables, **multiplicando por mil el nivel de acción** y elevando el apartado técnico hasta límites insospechados. Pero vayamos por partes, que nos emocionamos.

En «Rogue Leader» se nos da la oportunidad de convertirnos en **Luke Skywalker o Wedges Antilles,** dos de los mejores pilotos rebeldes. Junto a ellos debemos ir superando los **diez niveles (más tres secretos)** de los que consta el juego. ¿Sólo diez? Tranquilos, aunque puedan pareceros escasos, su ajustada dificultad y al acertado sistema de medallas (echad una miradita al cuadro correspondiente) harán que el juego dure más de lo que creéis. En cada uno de ellos debemos realizar unas tareas determinadas, ya sea rescatar a algún compañero caído, derribar un enemigo en concreto, proteger cargueros y otras misiones de corte similar. Ya veis que no todo pasa por disparar sin ton ni son aunque, como en todo mata ▶

DE FLOR EN FLOR

Para superar las distintas misiones que nos encomiendan en cada nivel, casi siempre tendremos que cambiar de nave a mitad de fase. Para hacerlo, bastará con acercarse a los símbolos de la alianza. En cuestión de instantes, cambiaremos de montura como si tal cosa.

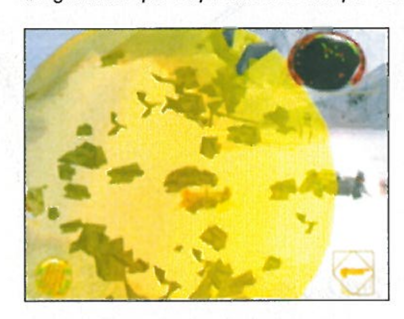




El B-Wing quizá sea uno de los aparatos menos populares de los rebeldes, pero os aseguramos que su potencia de ataque es bastante considerable.



La vista interior nos permite observar con mayor nivel de detalle los fantásticos escenarios. Por cierto, cada nave tiene su propio salpicadero.





QUÉ IMAGEN Factor 5 y LucasArts han creado los mejores efectos visuales que se han visto hasta el momento tanto en GameCube como en el resto de consolas. Y eso que es su primer juego...

¡MIRA, COMO EN LA PELI!

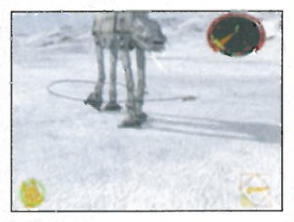
Nos apostamos nuestro sueldo a que repetiréis esta misma frase constantemente mientras jugáis a «Rogue Leader». Y no es para menos, puesto que todo ha sido reproducido con total fidelidad a la creación de George Lucas. Genial.



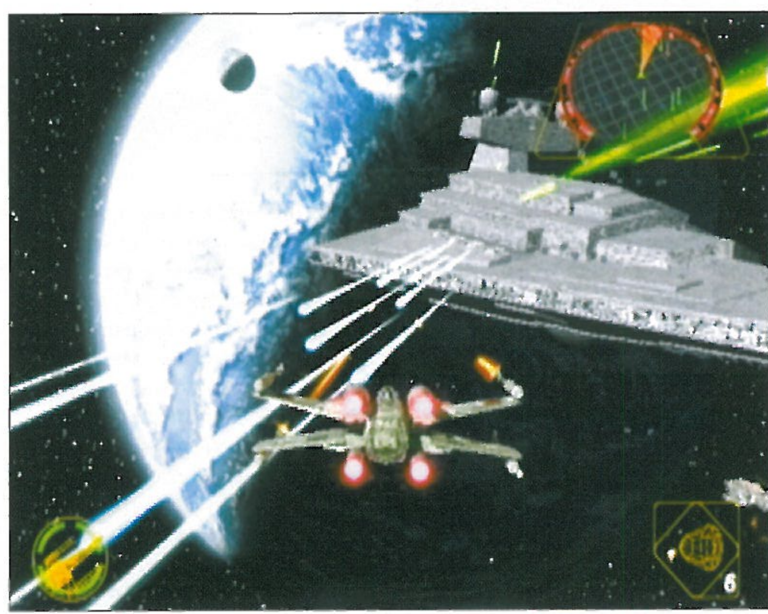
Casi todas las fases estén sacadas de las películas.



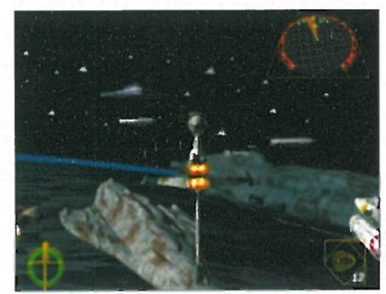
El ataque a La Estrella de la Muerte en todo su esplendor.



¿Quién no recuerda este clásico momento?



Cuando lleguéis a la cuarta fase os vais a llevar una buena sorpresa: un todopoderoso destructor os estará esperando para destrozaros, y son realmente difíciles de abatir.



En La Batalla de Endor, decenas de naves aparecerán simultáneamente.

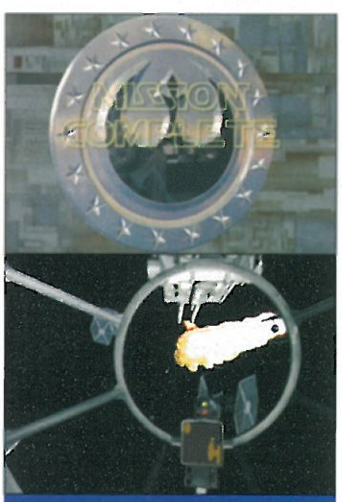


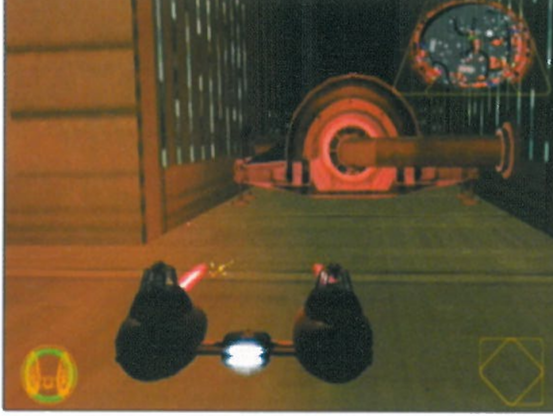


Para destruir con garantías estos globos aerostáticos acorazados, debemos apuntar directamente a su punto débil: la parte de arriba, dentro. No fallaréis.

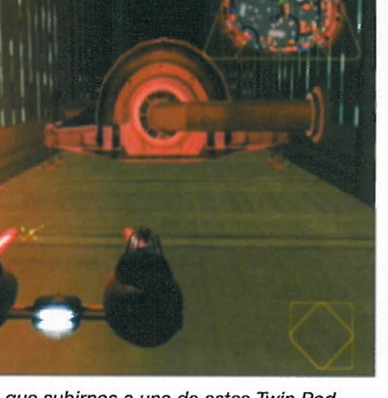


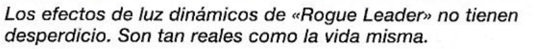
El nivel de entrenamiento también guarda más de un secreto: si conseguís superar todas las pruebas en un tiempo determinado, desbloquearéis la Naboo Fighter.



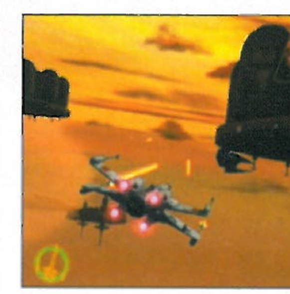


En Bespin tendremos que subirnos a una de estas Twin Pod para circular no sin problemas por la ciudad de Cloud City.

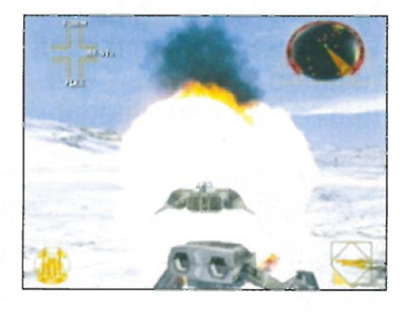




Los efectos de luz dinámicos de «Rogue Leader» no tienen desperdicio. Son tan reales como la vida misma.

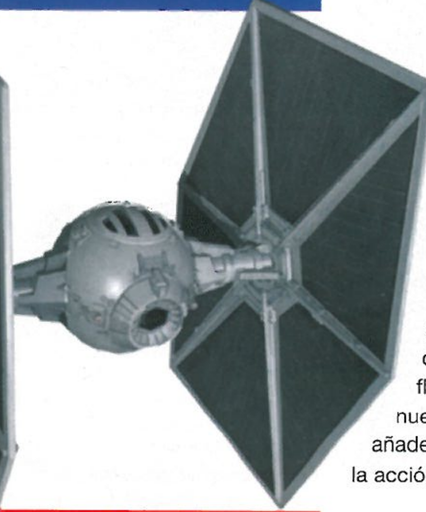






CUÈLGATE UNA MEDALLA

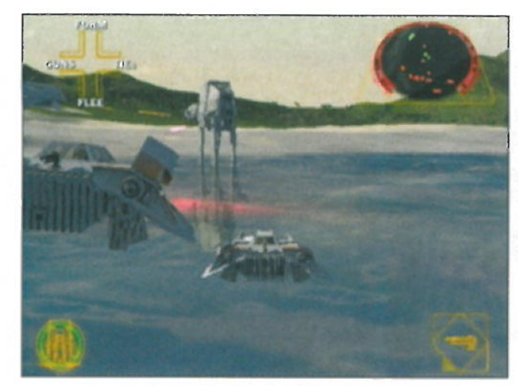
Si sois buenos pilotos, cada vez que superéis un nivel se os recompensará con una condecoración de bronce, plata u oro. Y no creáis que sólo sirven para vacilar a vuestros amigos: coleccionándolas desbloquearéis nuevas fases, naves y extras de todo tipo. ¿A qué estáis esperando? ¡Vamos, a por ellas!



mata, este es el elemento primordial de la acción. De hecho, y para que demos rienda suelta a tanto disparo, el título pone en juego nada menos que **seis modelos diferentes de naves,** todas ellas con características diferentes. Sea cual sea la que pilotemos, podremos dar órdenes a tiempo real a la flota aérea que tengamos bajo nuestro mando. Esta función añade ciertas dosis de estrategia a la acción y, además, su colaboración termina haciéndose indispensable para superar los niveles más complicados. **El control también nos facilita mucho las cosas.** A pesar de que se emplean todos los botones, únicamente dos o tres resultan fundamentales, por lo que el manejo se hace bastante sencillo.

Pero al margen de todo esto y a pesar de lo divertido que resulta el juego, os estaríamos engañando si no os dijéramos lo que más nos ha entusiasmado de este título es su **apabullante acabado técnico.** «Rogue Leader» entra por los ojos, y es que nunca antes se había logrado recrear **una ambientación del universo Star Wars** de manera tan creíble. Para empezar, el **diseño de las naves es alucinante,** y todas cuentan con un nivel de detalle flipante. Por su parte, los escenarios poseen tanta calidad que llegan a parecer imágenes prerrenderizadas aunque, por supuesto, son completamente 3D. La puntilla se encarga de ponerla el sonido (con diálogos en castellano incluidos) que, sencillamente es de auténtico lujo.

No le deis más vueltas: si pensáis haceros con una GameCube, este es uno de los títulos indispensables.



El SnowSpeeder es la única nave rebelde capaz de derribar a los poderosos AT-ATs imperiales.



Cuando destruyamos algún objetivo asistiremos a una lluvia de efectos de partículas impresionante.



La belleza y complejidad de los escenarios salta a la vista. Y la tasa de cuadros por segundo no se resiente.

¡EH, TE TENGO EN PANTALLA!



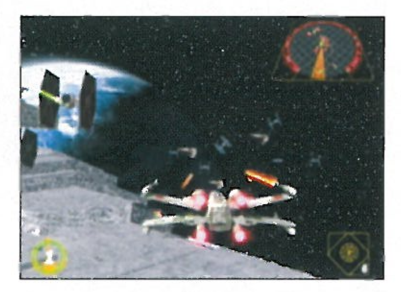
Gracias a un visor especial podremos localizar con facilidad a todos los enemigos que aparezcan en pantalla, por muy alejados de nosotros que se encuentren. El inconveniente es que esta vista resulta un tanto incómoda para jugar, así que usad el invento con cautela.

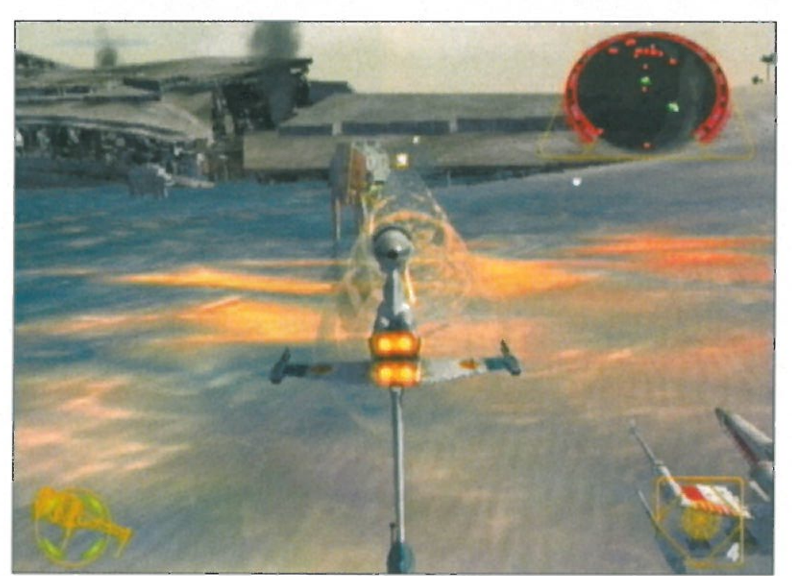


Como buenos líderes de escuadrón tendremos que dar las órdenes que creamos más oportunas en cada momento a nuestros compañeros. Y a fe que nos ayudarán lo suyo.

AMBIENTACIÓN

Cualquier fan de la saga reconocerá rápidamente cada uno de los escenarios, misiones naves y situaciones que se dan cita en este formidable título.





YO, EL HALCÓN (MILENARIO)





Uno de los "cacharros voladores" más populares de la saga, el Halcón Milenario, es una de las cuantiosas naves que se ocultan entre las pistas de «Rogue Leader». La verdad es que cuesta bastante hacerse con ella pero, una vez habilitada, no elegiréis otra para surcar los cielos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 97

▲ Impresionantes efectos especiales, exquisito modelado de las naves, escenarios foto-realistas, 60 cuadros por segundo...

▼ Nada que objetar.

SONIDO 96

▲ La banda sonora y los efectos son calcados a los originales, los diálogos nos ayudan a meternos más en el juego y, encima, todo se escucha bajo Dolby Surround Pro Logic 2.

▼ De nuevo, nada que oponer.

JUGABILIDAD 93

▲ La variedad de las misiones es un punto que se agradece mucho en un título como éste, pues ayuda a evitar la monotonía.

▼ El nivel de dificultad de algunas fases es realmente exigente.

DURACIÓN 93

▲ La gran cantidad de secretos ocultos y la ajustada dificultad prometen diversión para varios meses.

▼ Si pasáis de conseguir las medallas, no os durará tanto. No hay modo multijugador.

TOTAL 95

▲ La **soberbia ambientación** y su tremenda acción.

▼ Que no os gusten nada los shooters ni Star Wars.

EL RANKING

1. Star Wars Rogue Leader

LucasArts y Factor 5 han puesto el listón muy alto para las futuras producciones que quieran colarse en el género de acción. A nuestro entender, «Rogue Leader» es uno de los shooters más impresionantes que se han creado nunca.

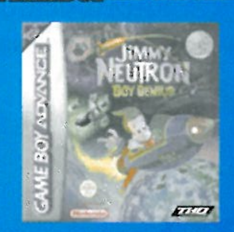
Surcar los aires o surcar los mares. Si te va más lo último, tienes «Wave Race» comentado en Pág. 58

¿De qué raza dices que es tu perro?

JIMMY NEUTRON

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **HUMAN SOFT**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **7 FASES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1-4 JUGADORES**



- Precio: **59,95 € (9.975 PTA)**
- A la venta: **MARZO**

EL ANÁLISIS

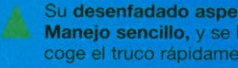
GRÁFICOS 80
Están trabajados, con abundante colorido y divertidas animaciones. Pero se puede mejorar.

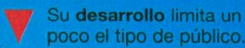
SONIDO 72
Músicas agradables que se limitan a cumplir. Efectos escasos, aunque crean ambiente.

JUGABILIDAD 76
Se maneja muy bien, y el tutorial te introduce rápidamente. El desarrollo es simple, para peques.

DURACIÓN 74
Recolectar todas las piezas tiene su miga, aún así no se tarda mucho en completarlo.

TOTAL 76


Su **desenfadado aspecto. Manejo sencillo,** y se le coge el truco rápidamente.


Su **desarrollo** limita un poco el tipo de público.

La vida en Retroville se ha visto alterada. Todos los padres han sido abducidos por alienígenas. Y sólo Jimmy Neutron, el chico genial de los cartoons, se va a atrever a rescatarlos.

¡¿Ha dicho aliens?!

Pues así están las cosas, que hay que rescatar a los padres. Pero vayamos por partes. Lo primero es **reparar nuestra nave espacial,** de la que nos faltan unas cuantas piezas. Para encontrarlas, nos tocará rastrear la ciudad acompañados por nuestro **perro robot, Goddard, que también protagonizará** diversos momentos de la aventura.

Las piezas se esconden en los siete niveles de juego, a los que accedemos desde las calles de la ciudad. En cada fase la mecánica pasa por **explorar todos los rincones,** ya sea andando, saltando o volando. Esto último aprovechando que tenemos un **jet pack a la espalda** y que hay recargas de energía repartidas por el nivel. Los enemigos que encontremos no serán obstáculo ante el simpático rayo reductor propiedad de Jimmy. Y cuando controlemos a Goddard, el perrillo, lo que ocurrirá en algunos niveles, podremos colgarnos y balancearnos del techo, cosa graciosa y bastante útil.

Está claro que el planteamiento es de uso y disfrute de chavales (y más aún si están al día con la serie de dibujos que protagoniza el colega). En esta línea, las **animaciones de los personajes son divertidas** y el manejo está bien logrado, con una buena respuesta de los controles. El **entorno gráfico es agradable** y el tema sonoro viene directamente de la serie de TV.

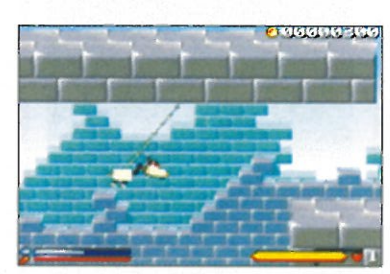
La oferta de Jimmy se completa con **dos minijuegos,** de plataformas y carreras, para cuatro jugadores.



Para volar, cargaremos la batería del jet-pack en estos útiles aparatitos.



Mirad qué chulos lucen Jimmy y su perro Goddard en esta pantallas estática. Seguro que se presentan así de guays cuando se estrene su nueva película, en junio.



Goddard se engancha de cualquier techo con una facilidad de espanto.



¡Ajá! Esto de volar tiene sus ventajas... ¿veis cuántas moneditas había aquí?



Estas son las calles de la ciudad por las que accedemos a los distintos niveles.



Al entrar en cada nivel se nos informa de la pieza que tenemos que localizar.

HAZ CASO A LO QUE DIGA TU PROFE

Que para saltar uses el botón A, y para disparar el B. Así, en el tutorial que precede al juego aprenderás a agacharte, disparar, subir y bajar escaleras y volar sin problemas. Y si entrenas con Goddard, pronto dominarás lo de engancharte con su cuerda y balancearte.



Pequeños vehículos para grandes pilotos

HOT WHEELS BURNIN RUBBER

Los "Hot Wheels" de Mattel, esos diminutos coches de juguete con estrafalarios diseños, protagonizan ahora un juego colorista y desafiante.

Lleno, por favor

Efectivamente, este cartucho viene lleno de coches y circuitos. Tiene 25 vehículos "made in Hot Wheels", que conducimos en disputadas carreras por **16 recorridos** situados en sitios tan extravagantes como **la mesa del desayuno, el piano, ¡o el cuarto de baño!** Entre curvas y algún que otro salto, el motor del juego hace que el desarrollo de las carreras sea fluido y nos concentremos sólo en correr.

Su principal atractivo es, sin duda, **el modo Grand Prix,** que tiene tres categorías y nos lleva a disputar un montón de carreras. No todos los circuitos están disponibles de inicio, así que debemos cruzar la meta entre los dos primeros para avanzar, lo que además nos reporta dinerillo extra. Con él mejoramos nuestros coches, que también van aumentando según ganamos torneos. Total, que **para desbloquear todos los secretos del juego necesitaremos unas cuantas horas.** Los otros modos, Carrera Libre, Contrarreloj y la jugosa opción para dos jugadores, complementan estupendamente al modo principal.

Su **aspecto muy simplón** y lo lentas que son las primeras carreras podrían desanimar a los impacientes que no profundicen demasiado, pero los que perseveren descubrirán que «Hot Wheels» es largo y entretenido.

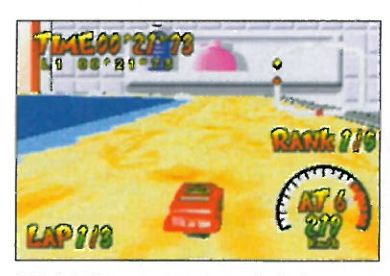
Los 16 escenarios del juego son de lo más variopinto. Las carreras transcurren por lugares tan atípicos como mesas de billar, casinos y hasta el teclado de un piano.



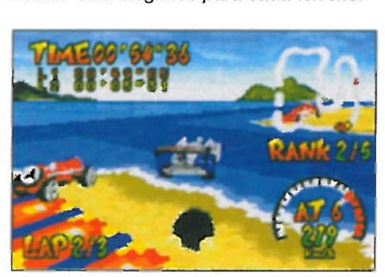
Se llegan a juntar 5 coches en pantalla sin que se aprecie ninguna ralentización.



Hay coches de todo tipo, y debemos decidir cuál elegimos para cada terreno.



Al inicio las carreras son más lentas, pero al final acaban divirtiendo de lo lindo.



Las carreras son disputadas, y los finales ajustados, lo que da mucha emoción.

EL MODO GRAND PRIX





Es el modo estrella del juego. Al principio corremos en la categoría de bronce, pero si ahorramos podemos mejorar siete apartados de nuestro coche. ¡Entonces es el momento de ir a por las tres categorías y los 25 coches!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **ALTRON**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Niveles: **16 CIRCUITOS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 Ó 2 JUGADORES**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 60
Diseño simple, con decorados y coches poco detallados. Menos mal que el scroll sí es suave.

SONIDO 62
Músicas marchosas, aunque muy repetitivas. Los efectos cumplen, pese al rugido afónico del motor.

JUGABILIDAD 80
Salvo fallos como la marcha atrás y algunas pifias en la detección de colisiones, se maneja bien.

DURACIÓN 85
Su punto fuerte. El modo Grand Prix y la opción a dobles le dan interés. Completar la colección de coches es todo un reto.

TOTAL 79

▲ El modo Grand Prix **te mantendrá atrapado** durante semanas.

▼ Los gráficos y el sonido **están descuidados.**

OK Nintendo Acción

¡Esto va sobre ruedas!

TONY HAWK 3

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **PROEIN/ACTIVISION**
- Desarrollador: **NEVERSOFT**
- Tipo de juego: **SKATE**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **MAYORES DE 16 AÑOS**

- **TARJETA DE MEMORIA: 6 BLOQUES (MÍNIMO)**
- **CONEXIÓN CON ADVANCE: NO**

- **1-2 JUGADORES**
- **13 SKATERS + OCULTOS**
- **4 MODOS / 8 ESCENARIOS**

- Precio: **69,95€**
- A la venta: **3 DE MAYO**



Montar un imperio no parece tan difícil. A Tony Hawk, un señor así delgadino y tal, le ha bastado con hacer cuatro monerías sobre una tabla con ruedas para tener más dinero que el que ganarían tres generaciones juntas de nobles curritos. De todas formas...

El dinero no lo es todo

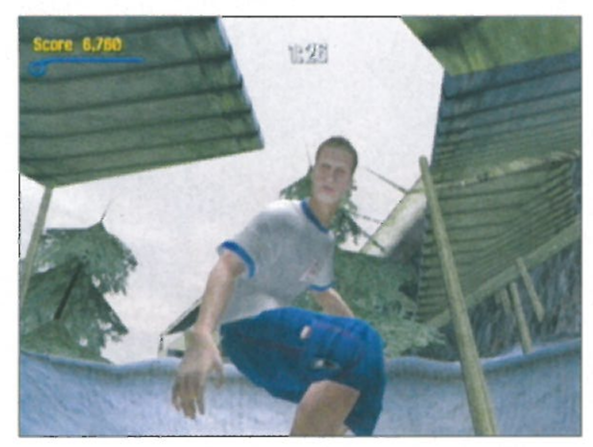
Pues claro que no. En el juego, de hecho, no es nada porque, a diferencia de anteriores entregas, no hay dinero. Y aunque consiguieras ahorrar, lo mismo te gastabas tú, de mero roce contra el santo suelo. Porque ya sabes de qué va esto, ¿no?: **elige a un skater entre los trece disponibles y ¡hala!, ¡a hacer burradas por ahí!** Como aprender a hacer estas cosas no es fácil, en las primeras partidas podrás ver las buenísimas animaciones de caídas y desdentadas, a la vez que admiras las **creíbles texturas de los extensos decorados,** lo realista de los circuitos, la de gente que camina por allí, y la mayoría de las virtudes técnicas de las que hace gala este "Toño" para GC. Luego, con un poco de práctica, ya podrás pararte a enjuiciar (positivamente, damos por hecho) el tema de la jugabilidad. Aunque vas a tardar lo tuyo, porque ya sabes que entre las monerías a realizar se puede grindar, hacer aéreos, lips (quedarse en equilibrio sobre un borde), etc. y todo esto de ocho maneras diferentes (las ocho direcciones de la cruceta, vamos).

La gran mayoría del juego es nuevo respecto a las entregas de Nintendo 64 (aquí sólo hemos podido disfrutar la primera, pero bueno), y lo que no, mejorado. De momento, para los que ya tenían dominado el cartucho, se incluyen los manuals y el maravilloso "revert". Los primeros permiten ir de un obstáculo a otro distante, manteniendo el combo. Un ejemplo: saltar al terminar un grind, recorrer con un manual la distancia que nos separa de un medio tubo y, allí, hacer un aéreo. Lo bueno es que, al caer del aéreo ¡puedes seguir gracias al "revert"! Es un movimiento simple: cambiar la orientación de la tabla. Pero se considera un truco.

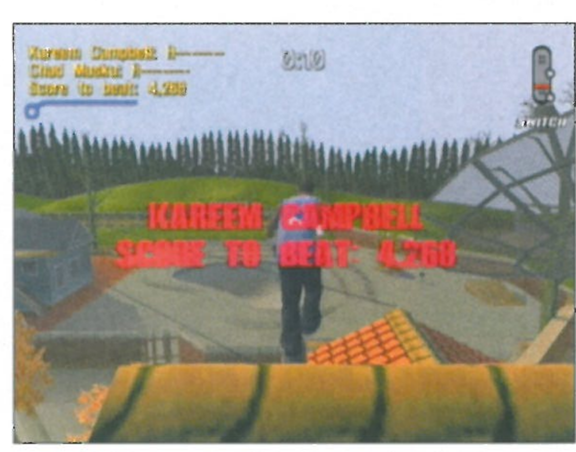
¿ESO ES UN OBJETIVOOO?

Pues sí. El pobre Chuck tiene la lengua pegada a un poste, y tú debes pasar por allí para despegarlo y que dejen de reírse de él. Esto sólo en Canadá, pues existen otros objetivos con gente implicada. Una novedad que da variedad y espectáculo al título.





No sólo los decorados y sus objetos son realistas, ncluso las caras de los skaters están logradas. Por cierto, Tony, qué feillo.

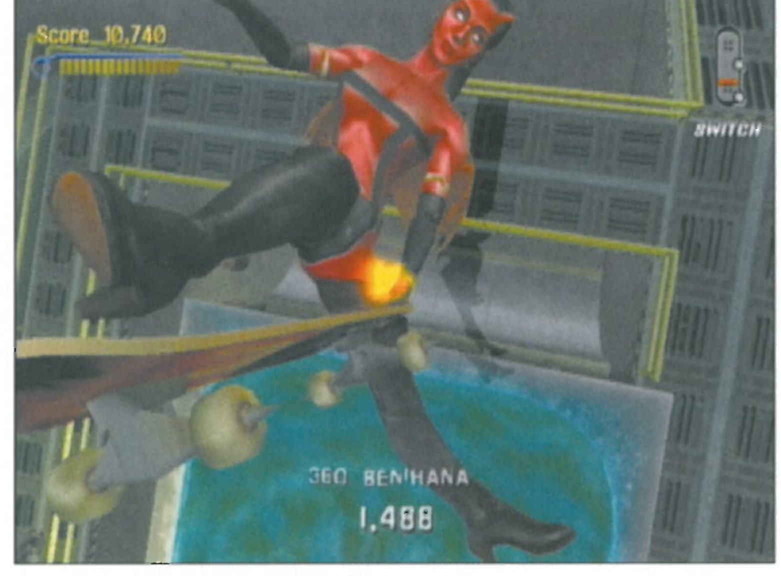


El modo Horse es lo que más se juega por la redacción. Consiste en superar la puntuación del contrario en cada turno.

COMPITE DE VERDAD



Como en anteriores entregas, existen nniveles de competición directa entre diez de los skaters. En un minutito, debes hacer todo lo que puedas, y no caerte, que eso quita puntos que da asco. En esta ocasión, además, el lugar existe realmente. En Skater Island se disputan competiciones del más alto nivel. ¡Ay, si no nos pillase con tantos años! ¡Iban a saber lo que es un combo!



Existen muchas, muchas cositas ocultas en este juego. Sin embargo, este personaje oculto, se tapa bien poquito y... ¿quién la ha puesto a hacer una Benihana justo ahora?



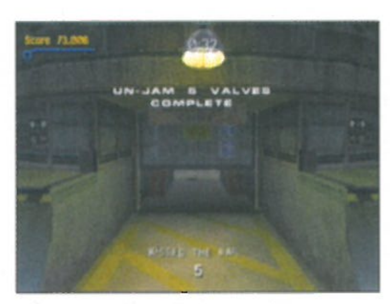
¡SE NOTA QUE ES GC!

Se acabaron los problemas de memoria, empaquetamiento de megas, descompresión y otros obstáculos al vídeo real. Gracias al formato mini-DVD, nada más conectar el cartucho disfrutaremos de una intro llena de proezas, en la que veremos a todos los skaters reales que luego podemos manejar. Y no es el único vídeo, no. Existen otros veintitantos, incluidos los patosos programadores (para llorar, son).

¡QUÉ FUERTE! Su impagable jugabilidad, el gran realismo de movimientos, la banda sonora alternativa, y los innumerables secretos, hacen de «TH3» un título que hará vibrar a tu GC.



Los vehículos también pueden servirte para hacer tricks, pero ve con cuidado.



Al cumplir ciertos objetivos,se desbloquearán lugares secretos del nivel.



Esto es uno de los dos manuals posibles (de los normales). Consiste en ir a dos ruedas, equilibrando.



Los más puestos, ya sabrán que existen decenas de gaps (saltos de un elemento a otro) en cada escenario.



La opción de "currarte" un parque y jugar en él es un acierto. Se crean con facilidad y ofrecen gran variedad.

Busca los primeros juegos de GameCube disponibles en nuestra nueva Guía de compras Pág. 69

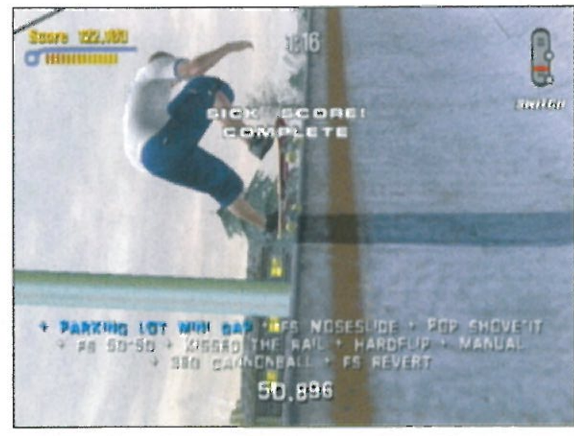


¡SOMOS ESPECIALES!

Cuatro, son. Se realizan con una combinación de direcciones y sólo si tienes la barra "special" hasta arriba. Son espectaculares al máximo, como el mortal que véis.



Con el tiempo cumplido, aún se puede puntuar. Todo está en continuar el combo. Vamos a ver, 6.427 x 25... ¡Toma! ¡Récord!



Las repeticiones permiten mover la cámara con total libertad, y se pueden salvar. Así, los triunfos quedarán para la posteridad.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90

▲ El diseño de los escenarios, el de los skaters, la solidez de ambos, los movimientos realistas...

▼ A veces se ralentiza todo durante décimas de segundo sin razón aparente.

SONIDO 92

▲ Lávate los oídos antes de jugar o se te taponarán con la fuerza de la banda sonora: The Ramones, Red Hot Chili Peppers, Xzibit, Motorhead... Multitud de efectos realistas y voces.

▼ Podrían haber doblado las voces. Dicen cosas graciosas pero, si no lo entiendes...

JUGABILIDAD 93

▲ Terminas controlando a tu skater instintivamente. El diseño de los circuitos incita a imaginar combos.

▼ Algunos le tienen miedo a tanto botón. El "revert" en el botón R es algo impreciso.

DURACIÓN 95

▲ Los modos para dos y el editor dan para una vida.

▼ Si no tienes con quién jugar, te cansas de ser "El Mejor".

TOTAL 94

▲ A cambio de un poco de tiempo que le dediques, empezará a darte **diversión en cantidades industriales.**

▼ La **opción "online"** de otras versiones ha desaparecido.

EL RANKING

1. Tony Hawk 3

En comparación con el «TH» de N64 (a ver con qué lo comparamos, si no) ha ganado en gráficos, movimientos, velocidad, apartado sonoro, jugabilidad, amplitud de circuitos, variedad de objetivos... Si te gustó aquel, corre a por éste.





IMAGINACIÓN Si crees que un juego de skate no da mucho de sí, tienes que jugar con "Toño". Las casi infinitas posibilidades del control te harán soñar combos.

▶ De esta manera, si lo continúas con otro manual... puedes hacer que tu combo dure varios minutos. ¿Te parece difícil? Pues empieza por el principio, hombre. Además del **modo "Career"**, en el que conseguirás nuevos escenarios, mejorar a tus skaters, e incluso personajes ocultos, existe un tutorial. Aprende todo lo relativo al control allí, pégate unas cuantas palizas maratonianas para poner la mente en "modo Toño" (esto significa que eres capaz de controlar y decidir en décimas de segundo lo que hará tu skater), y... ¡reta a alguien a los modos de dos jugadores! ¡Ganar no es el objetivo principal, es que se aprende mucho! Pero si te cansas de perder, también puedes meterte en el **editor de circuitos y dar rienda suelta a tu creatividad** arquitectónica. Crea un circuito pelín difícil, y a ver si ganas allí a tu enaltecido amigo.

Hagas lo que hagas, siempre **tendrás con qué divertirte** en este «Tony Hawk 3». Una vez metido en el tema, es muy difícil dejarlo. Un DVD rompedor para los comienzos de GC.



¡Yo esforzándome y éstos de comilona! A tirarlos, a ver qué me dicen (en inglés, sí).



Los escenarios se mantienen sólidos y limpios por muy lejos que aparezcan.

2 NUEVOS MODOS PARA 2





En total son cinco, pero los otros tres (Horse, Graffiti y Score) ya los habíamos jugado en elprimer Tony. "King of the Hill" consiste en recoger una corona y evitar que te la quiten. "Slap" es... un "dao". Golpear al rival cuanto puedas.


CENTRO MAIL
SuperReserva
GAMECUBE
en Centro MAIL
NINTENDO GAMECUBE
248,95 euros
TALONARIO GAMECUBE
NINTENDO GAMECUBE.
Valorado en más de 100 €
¡¡Reserva ya tu GAMECUBE en Centro MAIL
antes del 3 de mayo y llévate nuestro
EXCLUSIVO TALONARIO!!
Regalos de lanzamiento
Grandes descuentos
Alquileres gratis
Supersorteos
Y mucho más...
¡Tenemos todos los juegos y accesorios!
Para más información consulta en tu Centro MAIL más cercano, llama al teléfono 902 17 18 19 o visita www.centromail.es
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos.
CRAZY TAXI
BURNOUT
CEL DAMAGE
STAR WARS ROGUE LEADER
LEGENDS OF WRESTLING
ROAD RAGE
Luigi's Mansion

Turistas en Tierra Santa

BROKEN SWORD

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **UBI-BAM!**
- Desarrollador: **REVOLUTION SOFTWARE**
- Tipo de juego: **AVENTURA GRÁFICA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**



- **1 JUGADOR**
- **10 LOCALIZACIONES PARA VISITAR EN TODO EL MUNDO**



- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

No, no, un momento... En la última aventura gráfica para GBA hay turistas, pero no por esas latitudes, y los templarios, que también aparecen y sí pisaron esos suelos, eran de todo menos veraneantes. Y bien guapos que salen todos, por cierto.

¡Verlo para creerlo!

"Para una vez que voy de vacaciones a París, me sirven un café con bombazo incluido; claro que si todo hubiese quedado ahí..." nos contaba el otro día **George Stobbard, ilustre protagonista** de «Broken Sword: La Leyenda De Los Templarios». Y lo cierto es que estuvimos muy de acuerdo cuando nos enseñó las instantáneas de su aventura; hay que verlo para creerlo: ¡qué detallismo gráfico, qué juegos de luces, quéee... bonito, lácteos!

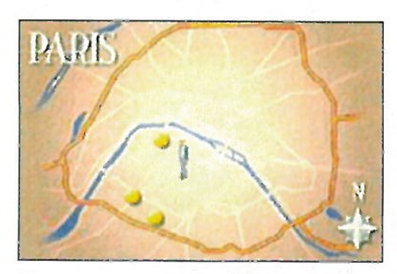
Sin duda alguna lo más llamativo de su aventura, que ahora se lanza en GB Advance, son los **barrocos decorados, repletitos de detalles** (los personajes aparecen menos detallados), y si ponéis las orejas en "On" podréis apreciar también una **banda sonora nada convencional** con una orquestación excepcional.

De momento todo magnífico, pero ¿y la aventura? Pues ya sabréis como va una aventura gráfica: buscar, interrogar personajes, utilizar lo que vayamos encontrando en el momento y lugar adecuados, y, sobre todo, **darle a la cabeza.** Ésta que nos ocupa tiene además un ritmo rápido y un **argumento muy interesante,** con conspiraciones, atentados, espionaje, y... templarios, claro. Lo que también tiene es un **control bastante raro,** ya que lo normal en estos casos es disponer de un cursor en pantalla y desplazarse a examinar con él lo que haga falta. Pero aquí **moveremos al personaje directamente,** algo que daría igual si no fuera porque hay un botón que nos enseña todo aquello con lo que se puede interactuar en pantalla, lo que le resta puntos a la investigación pura. Entre esto, que los sprites son mejorables y que la traducción falla en algunos puntos, **no estamos ante la aventura perfecta,** pero seguro que cualquier jugón sabrá apreciar el ritmo, la tensión, e incluso el humor que destila esta historia.

AL TELÉFONO

Si conseguís un teléfono, siempre podréis investigar los números que consigáis, pedir citas, direcciones, interrogar gente, y estar en contacto con Nico para preguntarle lo que os plazca. Todo ello se desarrollará mediante estas pantallejas que ofrecen un primer plano de los interlocutores.

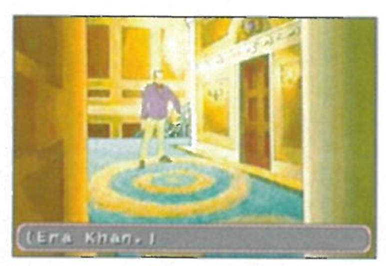




Nos moveremos por las localizaciones andurreando por un mapa de esta guisa.



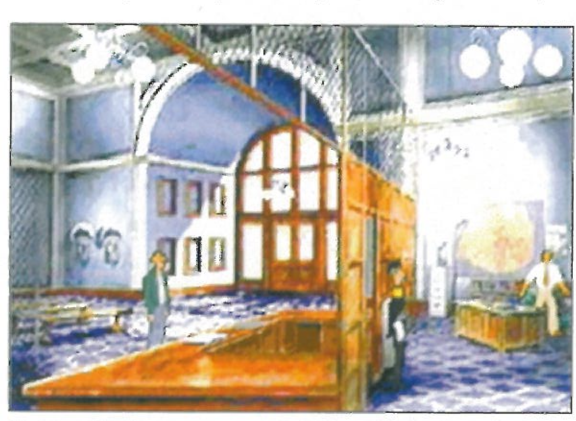
Algunos ambientes combinan muy bien la luz y el color. Quedan espectaculares.



Si nos pillan mientras investigamos habrá que pensar deprisa o... se acabará.

ESCENAS DE POSTÍN

Sin duda alguna, las escenas más espectaculares a nivel gráfico son estas intros, que desarrollan la historia mediante imágenes estáticas. Muy majas.



En la comisaría no es que vayamos a encontrar mucha ayuda, pero al menos hay personajes curiosos y simpaticones.



La casa de nuestra aliada Nico es de obligada visita para analizar las pistas que hayamos recogido. Muy parisina, la casa.

CON CLASE La aventura de Revolution te hará pensar como nunca. Además, resolver el atractivo misterio será un placer tanto por los espectaculares gráficos, como por el ingenio de sus diálogos en español.





MUY BIEN INTEGRADO

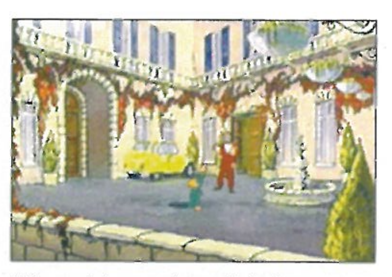




Nuestro amiguito George puede acercarse a la cámara, mostrando algo de pixel, o puede irse al fondo del escenario, allí, a la derecha de la farola. Lo importante del caso es que siempre aparece perfectamente integrado en el escenario.



Mediante iconos como la mano que veis en la parte superior, decidiremos sobre qué tema hablar (un objeto, un personaje, un hecho) y qué respuestas dar.



A los parisinos no les mola tratar con americanos como George Stobbard.



Algunos ángulos de cámara están pensados para darle tensión al asunto.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92

▲ Admiren los escenarios que se pueden conseguir en una portátil con esmero y habilidad.

▼ Claro que los sprites, con poco cerca que aparezcan, se nota que están menos trabajados.

SONIDO 85

▲ La banda sonora es sublime, con esa orquestación propia de una película.

▼ Pero es lo único que vas a oír. Ni voces, ni un mal efecto, ni nada de nada...

JUGABILIDAD 88

▲ Un argumento muy trabajado que te engancha a la trama casi desde el principio. Siempre querrás saber qué pasará después.

▼ El botoncillo que señala con qué se puede interactuar, le quita gracia al asunto.

DURACIÓN 83

▲ Es largo e interesante, y tiene algunos puntos dificilillos.

▼ Cuando se acabe, se acabó. No vas a encontrar nada nuevo jugándolo otra vez.

TOTAL 88

▲ El **aspecto gráfico** es prácticamente insuperable, al igual que la banda sonora.

▼ **Es lineal.** Los sprites de los protagonistas son mejorables. **Carece de efectos sonoros.**

EL RANKING

1. Broken Sword
2. The Fish Files (GBC)

Sí, ya sabemos que «The Fish Files» es un título de GBC, pero como igualmente puedes meterlo en tu GBA... Está claro que la capacidad técnica de Advance deja por detrás a Fish, pero es una opción a tener en cuenta para seguir investigando.

En la Guía de compras de Advance hay una selección de los mejores títulos para tu portátil Pág. 66

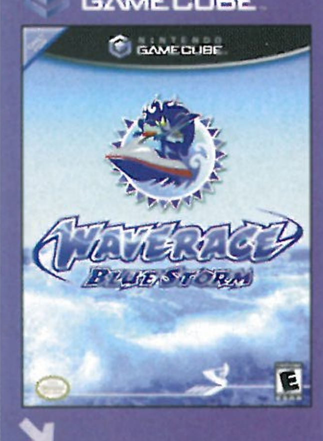
OK Nintendo Acción

Como pez en el agua

WAVE RACE BLUESTORM

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NTSC**
- Tipo de juego: **CARRERAS DE MOTOS ACUÁTICAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **TARJETA DE MEMORIA: 3 BLOQUES**
- **CONEXIÓN GB ADVANCE: NO**

- **1-4 JUGADORES**
- **8 PERSONAJES**
- **8 CIRCUITOS**

- Precio: **60 €**
- A la venta: **3 DE MAYO**

Carreras de motos acuáticas, excelente recreación del agua y jugabilidad a prueba de bomba eran las bazas de «Wave Race 64». Cinco años después llega la esperada versión de GameCube. ¿Tan buena como esperábamos? Rotundamente sí.

¡Al agua, patos!

La base de «Wave Race» es bastante simple. Nuestro cometido es disputar carreras de motos acuáticas, ganar campeonatos y descubrir nuevos circuitos y secretos. Esto no pasaría a la historia de los videojuegos si no se hubiera cuidado de forma obsesiva uno de los aspectos clave: **la simulación del agua.** Por ahí es por donde empieza a entrarnos el juego, para hacernos ver que cuenta con enormes posibilidades. De hecho, realmente se trata de **un juego muy complejo,** al que uno le empieza a coger el gustillo tras varias partidas. Y es que inicialmente los circuitos son sencillos y la superficie del agua apenas se mueve. Pero a medida que avanzamos, los trazados son más enrevesados y las olas nos mantienen continuamente saltando y disfrutando del agua. La simulación de las olas es tan real que enseguida uno olvida que está en el salón de su casa. No sólo parecen olas y se mueven como olas, sino que además las notamos en las manos gracias a la vibración del mando; en nuestros ojos, por los impresionantes efectos gráficos, que incluyen salpicaduras en la pantalla de TV; y en nuestros oídos, gracias al poderoso audio.

¡Al agua, patos!

Pero todo esto necesita un control a la altura, y Nintendo se lo ha currado. No es que la moto sea difícil de ▶

NO MÁS TARDES SOLITARIAS...

...ni más noches, ni más mañanas.... Con este juego os saldrán amigos de todas partes. Tan sencillo como enchufar los mandos en la Cube y... ¡al agua! Podréis disputar carreras normales o bien competir en el modo acrobacias. Los piques están garantizados al 100%.





Esta es una situación apurada. Vamos últimos, nos hemos saltado 3 boyas y... ¿habéis visto esta... OLAAA?



En la salida podemos coger un poco de ventaja si aceleramos en el momento justo. Apurad el truco.



En el modo Acrobacias puntúa pasar por los anillos, y también hacer todas las piruetas que podamos



Las carreras son muy disputadas. Es habitual que en pantalla se formen enormes melés que se resuelven a base de empujones, o de retirarse a tiempo.



Si pulsamos abajo, derecha y... ¡hala, qué posturita! ¡Mamá, que se le ve el pompis!

ADICTIVO Es la palabra que define al juego. En cuanto le cojáis el gusto a encaramarse a las olas, no habrá circuito que os parezca difícil. Hasta que no lo superéis, no soltaréis el mando.



¿BUFANDA O BAÑADOR?

La climatología es uno de los aspectos más cuidados del juego, junto con... todo. Influirá de forma decisiva en las carreras, de forma que un circuito aparentemente fácil se puede volver imposible en función del tiempo que haga.



¡Menudo día para competir! Lluvia, olas, truenos y... ¡Hala, qué "peaso" de salto!



El juego tiene abundantes detalles, como ¿habéis visto ese semáforo congelado?



En el modo Carrera Libre podemos consultar el mapa del circuito. Qué bien.



ZAMBÚLLETE EN LOS MODOS DE JUEGO



El más importante es el **campeonato.** Competimos durante varios días, y en cada circuito necesitamos un mínimo de puntos para avanzar al siguiente. Es difícil (y adictivo) hasta la médula.



El **modo de acrobacias** se convertirá en una obsesión a medida que vayamos controlando la moto y aprendiendo trucos. Cuantos más aros seguidos enlacemos, más puntos.



¿Hace un paseo por el océano? **En carrera libre** disfrutaremos de los circuitos y climatologías que vayamos desbloqueando al ganar carreras en el modo campeonato. ¡Siente la libertad!





Podemos elegir personaje, cambiar su indumentaria... pero hay que ganar





El oleaje nos puede tener toda la carrera dando botes. En esas circunstancias se hace más difícil controlar la moto. ¡AY! ¡UY!

Si le cogemos el gusto a los tricks, estaremos deseando pillar una rampa. Así además pillamos turbos más rápidamente.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
▲ Son enormes, bien definidos y con una nitidez impecable. Y la animación es genial.
▼ Que las salpicaduras del agua te distraigan y te caigas.

SONIDO 82
▲ El sonido de las motos y del oleaje meten de lleno en carrera. Las músicas, bien.
▼ Hay canciones muy ruidosas. Las voces están en inglés.

JUGABILIDAD 94
▲ La simulación de las olas, el control, el multijugador... imposible no obsesionarse.
▼ Empezar no es fácil, y ciertas carreras desesperan.

DURACIÓN 91
▲ El modo campeonato ya cuesta. Y si añadimos el contrarreloj, las acrobacias, el tutorial, el multijugador... ¡UFF!
▼ Si no te va el estilo de juego, su duración bajo muchísimo.

TOTAL 93

▲ «Wave Race Bluestorm» es un **prodigio de la técnica creado para la diversión.** Su peculiar control, su realista simulación del agua y su genial concepto de la velocidad lo convierten en uno de los primeros juegos imprescindibles. ¡Vamos, a por él!

▼ Su **estilo es muy peculiar,** y siempre habrá a quien no le guste... ¡él se lo pierde!

EL RANKING

1. **Wave Race Bluestorm**
De momento no hay alternativas en GameCube. «Extreme G3» también es de carreras, pero ni el entorno ni la mecánica son comparables, así que preferimos esperar a que llegue otro juego de carreras acuáticas. Pero difícil se lo han puesto.



▶ manejar (cualquiera puede hacerlo), pero dominarla y ganar campeonatos es otra cosa. Por eso se ha incluido un **divertido tutorial.** Cuando lo superéis, veréis que el manejo es muy intuitivo. Y aún así, apreciaréis lo difícil (y divertido, a la vez) que es **"navegar" entre olas de más de tres metros de altura** mientras seguimos la estela de nuestros rivales, esquivamos obstáculos y cruzamos las boyas por el lado correcto.

Visualmente, el juego no podía lucir mejor: sus enormes gráficos se acompañan de innumerables efectos que reproducen fielmente cualquier condición meteorológica: los días soleados disfrutaremos de reflejos, destellos y una gran visibilidad; los de tormenta, lluvia por todas partes, relámpagos...

Y en cuanto a **modos de juego,** el plato fuerte es el campeonato, donde tenemos que ir superando circuitos para abrir otros nuevos con dificultad más elevada. Pero también podemos sumergirnos en el contrarreloj, en acrobacias, en carreras libres o en un disputadísimo multijugador. Si estáis preparados para lanzaros al agua, Nintendo os recibirá encantado.



Hay que pasar las boyas por el lado bueno. Fallando cinco... ¡eliminados!



Uno de los alicientes del juego pasa por superar nuestras propias marcas.



Manejarse en la cresta de una ola tiene su miga. Lo malo es cuando baja.

EL OLEAJE Es sin duda la bandera de este juego. Cada partícula de agua se mueve y se comporta como lo haría en la realidad. Es una gozada.

PÁSATE POR LA ACADEMIA

El tutorial es entretenido y os permitirá sacarle el jugo al DVD. Os recomendamos pasar por aquí antes de nada. Y probar su enorme lista de movimientos



Primero elegimos qué movimiento queremos aprender, desde girar hasta conducir haciendo el pino.



Luego, hay que prestar atención a las instrucciones para ver cómo y cuándo tenemos que hacerlo.



¡Ahora nos toca a nosotros! A ver, esto era... arriba, derecha, vuelta y... AYAYAY! ¿¡Ha salido!? Vaya, esto... qué bueno soy.

CENTRO MAIL

Informática y videojuegos



ADVANCE WARS	44,95
CRASH BANDICOOT	52,95
FINAL FIGHT ONE	49,95
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	41,95
GOLDEN SUN	44,95
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	49,95
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	53,95
MARIO KART SUPER CIRCUIT	41,95
MONSTRUOS, S.A.	54,95
RAYMAN ADVANCE	49,95
SONIC ADVANCE	54,95
SPYRO: SEASON OF ICE	49,95
SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL	49,95
TEKKEN	54,95
WARIOLAND 4	41,95

COLOR NEGRO ¡NUEVO!



99,90

MORADA - ROJA TRANSPARENTE - BLANCA - AZUL TRANSPARENTE - NEGRA

ADAP. CORRIENTE NINTENDO — 22,95

BATERÍA REC. + ADAP. CORRIENTE THRUSTMASTER



9,95

BOLSA SAFARI ADVANCE GO



11,95

GAME LINK CABLE



12,95

LIGHT CRADLE LOGIC 3 — 17,95

PACK 5 ACC. PACK THRUSTMASTER



22,95

NOVEDADES del mes

ARMY MEN: OPERATION GREEN



49,95

BROKEN SWORD



49,95

CASPER



49,95

CRASH BANDICOOT XS



52,95

E.T. EL EXTRATERRESTRE



49,95

EXTREME GHOSTBUSTER — 49,95

FILA DECATHLON — 59,95

GOLDEN SUN



44,95

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS



59,95

JONNY MOSELEY MAD TRIX



53,95

KLONOA



49,95

PETER PAN REGRESO AL P. DE NUNCA JAMÁS



49,95

SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2



44,95

THE SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS



52,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



53,95

POCKET MINI + PARTY MINI



AZUL MORADA VERDE

49,95

POKÉMON PINBALL MINI — 14,95

POKÉMON PUZZLE COLLECTION



14,95

game boy color

BEAR IN THE BIG BLUE HOUSE	41,95
DAVID BECKHAM SOCCER	32,95
E.T. EL EXTRATERRESTRE	41,95
H. POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	37,95
MONSTRUOS, S.A.	39,95
BLADE	17,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	17,95
POKÉMON CRISTAL	39,95

nintendo 64

LODE RUNNER 3D	29,95
NHL PRO 99	26,95
PENNY RACERS	29,95
POKÉMON SNAP	29,95
BANJO-TOOIE	71,95
EXCITEBIKE 64	56,95
D. KONG 64 + M. EXPANSION PAK	74,95
DONALD COUAK ATTACK	56,95

¡resérvalos ya!

GREMLINS	junio
INSPECTOR GADGET RACERS	junio
MAT HOFFMAN PRO BMX 2	junio
ROLAND GARROS 2002	junio
SMUGGLERS RUN	junio
SPIDER-MAN: THE MOVIE	junio
TENNIS DAVIS CUP	junio
TEX AVERY'S DROOPY	junio
WTA TOUR TENNIS	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	junio

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de abril al 15 de mayo de 2002.

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. Siete Palmas. Av. Felo Monzón, s/n
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



¡No pares, sigue, sigue!

CRAZY TAXI

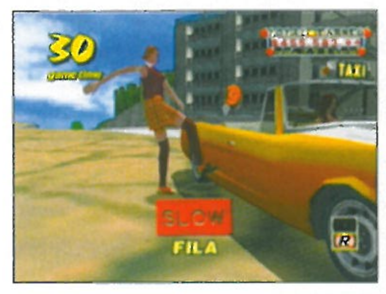
Y más nos vale, porque como nos andemos parando cada dos por tres, en esta nueva versión para GC de «Crazy Taxi» no vamos a ganar ni para pipas. Sí, al fin llegó uno de los juegos de velocidad más espectaculares y jugables de la historia consolera. Veréis, la cosa va así...

Gira recto y "to pa'lante"

Queridos, nos toca **hacer de taxista.** Pero no penséis en racanerías del tipo "a 30 Km/h se va muy bien y además me sube el taxímetro que es un contento", nada de eso. Aquí el **dinero se gana llegando deprisita al destino** y, si por el camino nos da por hacer alguna burrada pues aún nos llevamos una propinilla del usuario, que va con prisas. Eso es: recoges un cliente, llegas lo más deprisa que puedas, y le sacas los euros, pero aún hay más...

Con una conducción normal, es decir, frenando en las curvas, cuidado con ése que va como loco y tal, jamás conseguirás coger a más de cinco clientes en la misma partida. Mucho mejor te irá si primero visitas la opción "Crazy Box", que te enseñará a **derrapar, acelerar a lo bestia** y otras maniobras (que por cierto a menudo no salen cuando deberían, aunque el control dista de ser malo). Una vez hechas las prácticas, puedes escoger al taxista que más vaya contigo de entre los cuatro pirados disponibles, y aplicar tus conocimientos en los dos extensos mapeados, bien trabajados y más cargaditos de coches que la N-VI, que te ofrecen para la ocasión. Te aseguramos que terminarás llevando a la gente sin mirar la flechita que indica el camino, porque la forma de agarrar al jugador que tiene este título es bestial. Claro que también hay un par de cosillas criticables; es cierto que un juego tan arcade puede aburrir pronto, y que estos gráficos ya tienen una edad (dos añitos y pico), al igual que la fórmula de juego. En todo caso, es un buen juego de coches, indicado para pilotos poco serios y gente con ganas de descargar adrenalina.

Sí, la autopista es peligrosilla, pero tiene carril rápido en el centro.

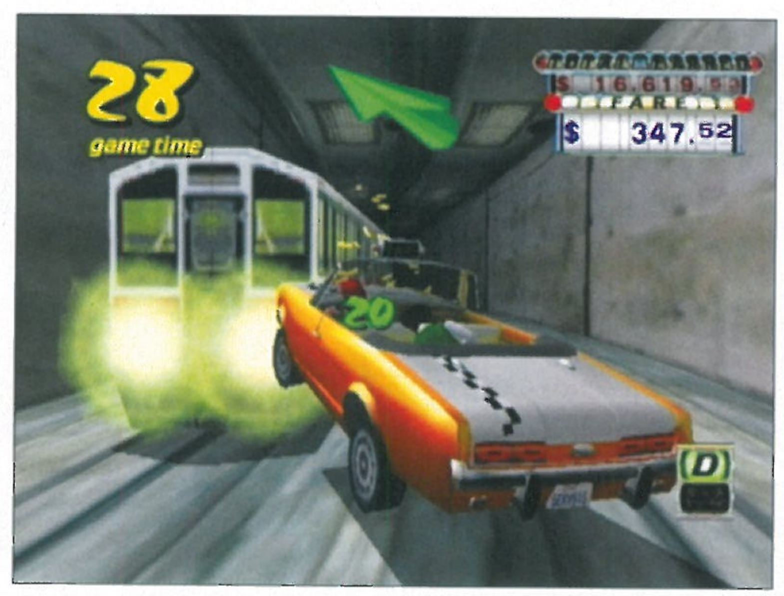


Como tardemos en llegar al destino, el cliente se mosquea y agrede al coche.



Los saltos, bien realizados, nos pueden ahorrar unos segundillos cruciales.





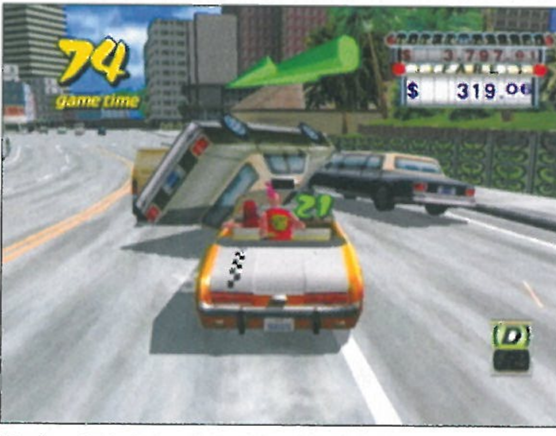
Podéis también atajar por los raíles del tren o del metro, aunque a veces pueden pasar cosas... Andad con ojo y os ahorraréis bastante tiempo en el viaje.



POR LA VIA RÁPIDA
A la hora de atajar, no reparéis mucho en el mobiliario urbano y similares...Cualquier destrozo callejero es justificable si se llega más rápido al lugar de destino.

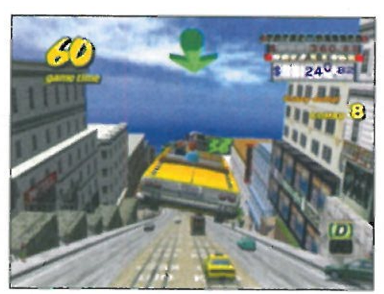


A veces, la flechita que nos dirige en lugar de eso nos hace la puñeta y nos lleva por complicadas rutas.



Si, claro, lo de llevar prisa tiene sus cosillas. Jaleos como éste son habituales en un arcade que se dice libre y salvaje.





PURA DIVERSIÓN ARCADE **La primera conversión de un título de SEGA para GC ha superado la prueba. Un arcade de conducción que, sin más pretensiones, rebosa diversión... y espíritu de máquina recreativa.**



A veces hay que parar precipitadamente, pero todo sea por la pasta.



El centro comercial es buen lugar para buscar clientes. Y para arrasarlo.

LO MALO ES EL PRÁCTICO





La teoría es fácil, pero cuando te pongas con las pruebas de "Crazy Box" lo vas a flipar. Desde salto de longitud, hasta hacer de bola en una bolera, pruebas extrañas pero entretenidas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
▲ Dos ciudades enteras muy bien recreadas, igual que los coches, peatones...
▼ Falta detalle. Se echan de menos más novedades que aprovechen el hard de Cube.

SONIDO 92
▲ La música, bestial (y si no te gusta la quitas). Efectos chirriantes. Las voces, aunque en inglés, también están bien.
▼ Pues poco, la verdad. Las voces anglosajonas, que a saber lo que dicen.

JUGABILIDAD 89
▲ En cuanto manejes las maniobras básicas, no va a haber quien te despegue.
▼ Que esas mismas maniobras no salgan siempre. Y que te canses de su desarrollo extremadamente arcade.

DURACIÓN 80
▲ Si te atrapa, te durará toda la vida.
▼ El "Crazy Box" se completa rápido, y las ciudades te las aprenderás al dedillo.

TOTAL 85

▲ Un juego de los que siempre puedes agarrar para echar una partidita. Invita a jugar, y no pasa de moda.

▼ Es tan profundo como una piscina desmontable. Quizás sea demasiado arcade para algunos usuarios.

EL RANKING

1. Crazy Taxi

En espera de más títulos de velocidad para GameCube, como los venideros «Burn Out», o «18 Wheeler», nuestro «Crazy Taxi» ocupa el primer puesto. Aun así, no es el típico juego de coches. Su fórmula, aunque ya vista, es bastante original.

Si la velocidad es lo tuyo y te has quedado con ganas, échale un ojo a «Burn Out» en la Pág. 32

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: ACCLAIM
- Desarrollador: ACCLAIM
- Tipo de juego: VELOCIDAD
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS

- TARJETA DE MEMORIA: 3 BLOQUES
- CONEXIÓN GB ADVANCE: NO

- 1-4 JUGADORES
- 4 LIGAS + 3 MODOS
- 10 CIRCUITOS Y 12 CORREDORES

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 3 DE MAYO

Siente la velocidad supersónica

EXTREME G3

El primer "racer" para GameCube no ha tardado mucho en llegar. Olvidad los coches reales y la simulación pura: aquí pilotamos motos a velocidades de vértigo.

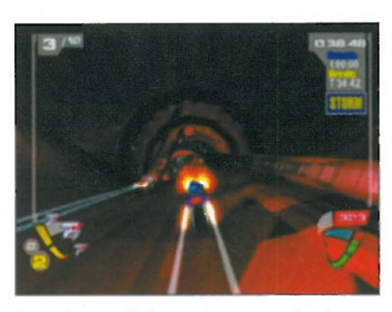
Ante todo, mucha velocidad

La saga «XG» siempre ha estado muy ligada a Nintendo y de hecho N64 recibió dos entregas de este juego de velocidad. Ahora le toca a GameCube demostrar hasta dónde puede llegar cuando se trata de correr a toda pastilla, y la verdad, ha **superado la prueba con éxito.**

Y es que si por algo se caracteriza «XG3» es por la tremenda velocidad a la que se desplazan las motos, que **circulan por unos circuitos tan retorcidos como alucinantes.** Son diez las pistas que se han diseñado, y todas cuentan con una cantidad impresionante de loopings, curvas peraltadas y tirabuzones que pondrán a prueba nuestra pericia como pilotos. Además, los **once corredores** controlados por la CPU también se encargarán de darnos la mayor caña posible y no pararán de empujarnos contra los laterales de la pista y de dispararnos con su mejor arma. Porque esa es otra: en «XG 3» es igual de importante la habilidad al volante -o... manillar- de estas motos vanguardistas, como el **uso del armamento,** puesto que conforme avancemos en el juego podremos ir equipando nuestra máquina con un montón de armas distintas.

Por suerte, **el control se convierte en nuestro mejor aliado** para conseguir la victoria, porque resulta de lo más **fiable e intuitivo** a pesar de utilizar todos los botones del mando. Y en situación de velocidad extrema, un control así suaviza la más que ajustada dificultad del juego.

Para el final hemos dejado el apartado técnico, que logra alcanzar el notable alto gracias a la **solidez y suavidad (60 fps) con la que se gestionan los decorados,** y la lograda ambientación de todos ellos. Por fin, el sonido pone el punto de ebullición necesario para pilotar.



Los efectos de luz son una constante durante las pruebas. Molan bastante.



Como veis, el diseño de los circuitos es bastante enrevesado. ¡Que me mareo!



Los saltos no son muy frecuentes, pero sí resultan peligrosos. Tened cuidado.



La ambientación de los decorados es en plan "Blade Runner". Futurista total.

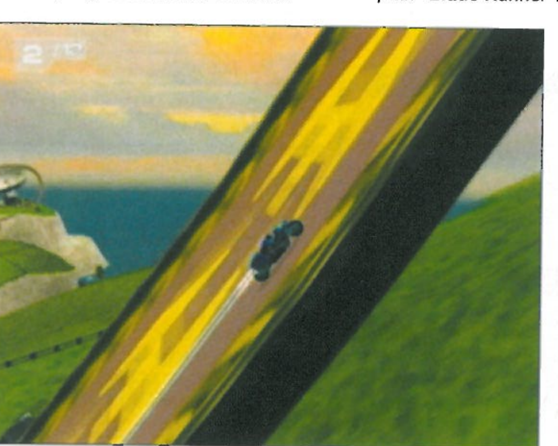


Estas bandas de colores sirven para recargar munición y energía.

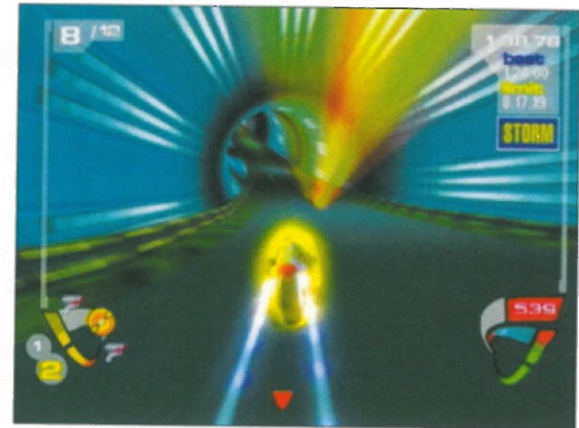


DE TIENDAS

Según ganemos carreras iremos obteniendo dinerito, que podemos (y debemos) invertirlo en motores más potentes para nuestra moto y armas extra. Ganar para sobrevivir.



¿Qué os parece esta cuestecita? Pues acostumbraos a rampas como ésta, porque abundan en el juego. Preparados, listos...



La dificultad raya a un nivel exigente. En las últimas ligas, por ejemplo, los adversarios no pararán de dispararos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **88**

▲ Sólidos, sin rastro de niebla o "popping" y muy nítidos. Los efectos de luz tampoco están mal.

▼ A las motos les falta detalle. Algunos escenarios resultan demasiado oscuros.

SONIDO **85**

▲ La música, bailable a tope, ha sido diseñada por la discoteca **Ministry of Sound.**

▼ Los efectos de sonido, aunque de calidad, pasan más desapercibidos.

JUGABILIDAD **88**

▲ El control se ha depurado mucho desde otras versiones, permitiéndonos mayor facilidad de manejo.

▼ La dificultad de los últimos niveles puede echar para atrás a más de uno.

DURACIÓN **91**

▲ Los diferentes modos de juego y las opciones multijugador aseguran diversión para varios meses.

▼ Se podría haber incluido un mayor número de pistas.

TOTAL 89



▲ La **sensación de velocidad** es impresionante, pero lo mejor es poder controlar las motos sin problemas.

▼ **Las últimas ligas** resultan verdaderamente **difíciles** incluso para los más diestros.

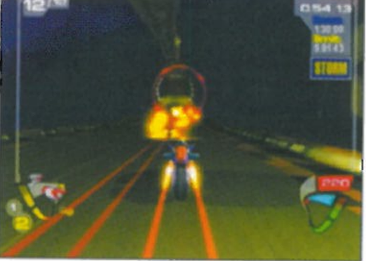
DIVERSIÓN MULTIJUGADOR





Como veis en las pantallas, en «XG3» es posible disputar duelos de hasta cuatro jugadores vía pantalla partida. Además, incluso con cuatro participantes en pantalla el juego no se resentirá en absoluto. La misma velocidad, que despeina.







VERTIGINOSO La increíble sensación de velocidad que alcanzan las motos de «XG3» os hará sentir nuevas experiencias. Pero lo mejor será que podremos controlar toda esa potencia sin problemas.



Gráficamente, el título de Acclaim pone toda la carne en el asador. Fijaos qué distancia de horizonte, qué efecto anaranjado de velocidad, qué escenario tan alucinante.

EL RANKING

1. Wave Race Blue Storm
2. XG 3

El género de la velocidad empieza a tomar cuerpo en GameCube gracias a dos juegos tan buenos como diferentes: uno de motos acuáticas en plan simulador, y otro de motos de corte mucho más futurista que opta por el arcade total.

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

▷NINTENDO ▷Estrategia
▷45 € ▷1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 90

ALIENATORS

▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷60,04 € ▷1 J
Entretenido aunque poco original plataformas, protagonizado por los personajes del "cartoon".
Puntuación 78

ARMY MEN ADVANCE

▷3DO ▷Acción
▷53,99 € ▷1 J
Su punto fuerte está en gráficos y jugabilidad, y flojea en duración.Sus 12 fases se acaban en un suspiro.
Puntuación 78

ASTÉRIX Y OBÉLIX


▷INFOGRAMES ▷Arcade
▷54,99 € ▷1-2 J
Un "dos en uno" con plataformas y beat'em up, y el inconfundible sello Bit Managers detrás.
Puntuación 84

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

▷THQ ▷Plataformas
▷60,04 € ▷1 J
En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.
Puntuación 80

BATMAN VENGEANCE

▷UBI ▷Acción
▷54,06 € ▷1 J
Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.
Puntuación 80

BROKEN SWORD

NUEVO
▷UBI-BAM! ▷Aventura Gráfica
▷49,05 € ▷1 J

George Stobbard se va de vacaciones a París y casi sale ardiendo. Vivito y coleando protagoniza una aventura gráfica con buen ritmo y argumento interesante, en la que vamos a sumergirnos hasta las patas. Aunque si quieres salir con buen pie, mejor utilizarás la cabeza. Todas las neuronas a ser posible. En fin, una historia que destila tensión y buen humor.
Puntuación 88

CASTLEVANIA

▷KONAMI ▷Aventura
▷49,99 € ▷1 J
Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.
Puntuación 95

CHUCHU ROCKET!

▷SEGA ▷Puzzle-habilidad
▷54,99 € ▷1-4 J
Una idea original con un frenético multijugador, más de 2500 niveles y editor de mapas. Irresistible.
Puntuación 92

COLUMNS CROWN

▷SEGA ▷Habilidad
▷54,99 € ▷1-4 J
Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho. ¡¡Y con 2.500 niveles!!
Puntuación 83

CRASH BANDICOOT XS
▷VIVENDI UNIVERSAL ▷Plataformas
▷53,99 € ▷1 J

Más de 20 niveles de locura y peligros con un apartado técnico para caerse de espaldas, o de morros, como suele hacer Crash en una de sus numerosísimas y geniales animaciones. Vicarious V. echa el resto en unas plataformas clásicas donde los saltos van a peor, los enemigos a mejor, y el desquiciado jugador debe mantener la frialdad pase lo que pase.
Puntuación 92

DAVE MIRRA

▷ACCLAIM ▷BMX
▷59,95 € ▷1-2 J
Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por seis escenarios realistas y detallados.
Puntuación 92

DOOM
▷ACTIVISION ▷Shoot'em up
▷64,04 € ▷1-4 J

Un clásico de la acción 3D en primera persona que se incorpora con brillantez al catálogo de Advance. Estamos ante un shooter tenso, lleno de laberintos con monstruos muy feos y muy grandes que aniquilar, montado sobre un motor rápido y suave que nos permite gozar de cada giro, de cada desplazamiento. ¿Que tú ya lo conocías? Pues eso, lo mismito...
Puntuación 92

EARTHWORM JIM

▷THQ-MAJESCO ▷Plataformas
▷66,05 € ▷1 J
Somos un furioso gusanito dispuesto a repartir leña y saltar plataformas. Acción por los cuatro costados.
Puntuación 80

ECKS VS SEVER

▷UBI ▷Plataformas
▷54,99 € ▷1-4 J
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y un magnífico shooter, ya de paso.
Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

▷UBI ▷Plataformas
▷54,06 € ▷1 J
Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.
Puntuación 86

EXTREME GHOSTBUSTERS

▷WANADOO ▷Plat./Acción
▷49,99 € ▷1 J
Dos cazafantasmas deben localizar 12 partes de un cuadro mientras liquidan a miles de ectoplasmas.
Puntuación 86

FILA DECATHLON

▷THQ ▷Atletismo
▷54,99 € ▷1-2 J
Diez pruebas atléticas para que demuestres agilidad y rapidez... en el aporreo de botones.
Puntuación 76

FINAL FIGHT ONE

▷UBI ▷Beat'em Up
▷49,99 € ▷1-2 J
Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la rapidez y contundencia de juego.
Puntuación 89

FORTRESS

▷THQ ▷Puzzle
▷63,05 € ▷1-2 J
Un curioso puzzle en el que construimos edificios a base de apilar fichas que caen desde arriba.
Puntuación 78

FROGGER'S ADVENTURES

▷KONAMI ▷Aventura-habilidad
▷53,99 € ▷1 J
La rana del Frogger de toda la vida, protagoniza una aventura de saltos. Cinco mundos (15 fases) diferentes.
Puntuación 81

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,05 € ▷1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 93

GOLDEN SUN
▷NINTENDO ▷RPG
▷45,05 € ▷1-2 J

En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir la aventura más fantástica jamás soñada. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!.
Puntuación 95

GRADIUS ADVANCE

▷KONAMI ▷Matamarcianos
▷53,99 € ▷1 J
Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.
Puntuación 87

GREMLINS: STRIPE VS GIZMO
NUEVO

▷WANADOO ▷Plataformas
▷49,99 € ▷1-2 J
Elige entre Gizmo, el mogwai, y Stripe, el Gremlin, para recorrer seis animados niveles plataformeros.
Puntuación 83

HARRY POTTER


▷ELECTRONIC ARTS ▷Aventura
▷54,03 € ▷1 J
Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.
Puntuación 80

INSPECTOR GADGET

▷LSP ▷Plataformas
▷53,99 € ▷1-3 J
Una sucesión de mamporros y minipuzzles, tocada por la varita mágica de sus protagonistas.
Puntuación 82

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. GOLDEN SUN
2. SONIC ADVANCE
3. WARIO LAND 4
4. MARIO KART SUPER CIRCUIT
5. ADVANCE WARS
6. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
7. MONSTRUOS, S.A.
8. SUPER MARIO ADVANCE
9. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
2. CRASH BANDICOOT XS

IRIDION 3D

▷THQ ▷Matamarcianos
▷66,05 € ▷1 J
En cuestión de matamarcianos, Iridion se exhibe técnicamente y en jugabilidad. Le falla el precio.
Puntuación 89

ISS ADVANCE

▷KONAMI ▷Fútbol
▷54,03 € ▷1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 92

JACKIE CHAN ADVENTURES

▷ACTIVISION ▷Beat'em Up
▷60,04 € ▷1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.
Puntuación 88

JEDI POWER BATTLES

▷THQ ▷Acción
▷59,95 € ▷1 J
Un beat'em up con vista isométrica y sabor a Star Wars. Algunos fallos técnicos arruinan su jugabilidad.
Puntuación 73

JIMMY NEUTRON
NUEVO

▷THQ ▷Plataformas
▷59,95 € ▷1-4 J
Acaba de protagonizar una película, tiene su serie y ahora estrena videojuego de corte algo infantil.
Puntuación 76

JURASSIC PARK 3: P. BUILDER

▷KONAMI ▷Simulación
▷57,04 € ▷1 J
En este simulador controlamos un parque temático de dinosaurios. Con calles, tiendas, un divertido lío.
Puntuación 78

KAO THE KANGAROO
▷TITUS ▷Plataformas
▷54,03 € ▷1 J
Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.
Puntuación 86

LUCKY LUKE WANTED



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷54,99 € ▷1-2 J

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una ambientación genial.

Puntuación 89

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,05 € ▷1-4 J

Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes, cercanas al diez. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador. Hasta el precio va a nuestro favor.

Puntuación 96

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷60,04 € ▷1-2 J

Un simulador de BMX que te permite lucirte al manillar con más de 200 movimientos distintos.

Puntuación 82

MECH PLATOON



▷KEMCO ▷Estrategia
▷57,04 € ▷1-2 J

Juegazo de estrategia en tiempo real donde debemos llevar nuestro ejército de robots a la victoria.

Puntuación 85

MEGAMAN BATTLE NETWORK

▷CAPCOM ▷RPG
▷54,06 € ▷1 J

Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).

Puntuación 87

MONSTRUOS S.A.



▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷60,04 € ▷1 J

La licencia de la película nos regala una aventura muy buena a nivel gráfico, pero algo corta de juego.

Puntuación 77

NAMCO MUSEUM

▷NAMCO ▷Arcade
▷54,99 € ▷1 J

Ms. Pacman, Pole Position, Dig Dug, Galaga y Galaxian. Cinco motivos para lanzar esta "pieza de museo".

Puntuación 70

PACMAN COLLECTION



▷NAMCO ▷Arcade
▷53,99 € ▷1 J

Pac-Man, Pac-Mania, Pac Attack y Pac-Man Arranged (nuevo) en el mismo cartucho.

Puntuación 70

PATO DONALD ADVANCE



▷UBI ▷Aventura/plat.
▷49,99 € ▷1 J

Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa.

Puntuación 78

KURUKURU KURURIN



▷NINTENDO ▷Puzzle-Habilidad
▷45,05 € ▷1-4 J

Guía el "stick" de KuruKuru por pasillos estrechos y angulosos. ¡¡Y no roces las paredes!!

Puntuación 88

LADY SIA



▷TDK ▷Acción-Plataformas
▷53,99 € ▷1 J

Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.

Puntuación 87

PHALANX



▷UBI ▷Shoot'em Up
▷60,04 € ▷1 J

Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido, suave y detallado.

Puntuación 81

LA NOVEDAD DEL MES

SUPER MARIO WORLD

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,00 € ▷1-2 J

Empieza la reconquista del mostachos. En su día fue el rey de las plataformas y, sin cambiar un ápice su porte, va a asentarse en su trono. Tenemos 96 mundos para explorar corriendo, a saltos, buceando, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 96

PREHISTORIK MAN



▷TITUS ▷Plataformas
▷53,99 € ▷1 J

Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 89

RAYMAN ADVANCE

▷UBI ▷Plataformas
▷49,99 € ▷1-4 J

Viene envuelto en un formidable entorno gráfico, y exhibe la jugabilidad marca de la casa.

Puntuación 92

READY TO RUMBLE 2



▷MIDWAY ▷Boxeo
▷54,03 € ▷1 J

El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, pero falla en la jugabilidad.

Puntuación 80

ROCKET POWER



▷THQ ▷Plataformas
▷63,05 € ▷1 J

Divertido plataformas para tiernos infantes. Nuestra misión, recolectar estrellas. Sencillote y jugable.

Puntuación 82

SCOOBY DOO & THE CYBER-CHASE

▷THQ ▷Plataformas-acción
▷63,05 € ▷1 J

Scooby y la pandilla protagonizan un juego algo monótono, aunque transmite el sabor del "cartoon".

Puntuación 60

SNOOD



▷PRISMA ▷Puzzle
▷60,04 € ▷1-2 J

Revienta los bichos que aparecen en pantalla disparando otros del mismo color. Mejor que Bust-a-Move.

Puntuación 84

SONIC ADVANCE



▷SEGA/INFOGRAMES ▷Plataformas
▷54,99 € ▷1-4 J

Sonic se enfrenta a doce vertiginosos niveles donde los loopings, rampas, rebotadores, enemigos y anillos abundan. Y, aunque el erizo es muy hábil, Tails, Knuckles y Amy también tienen las suyas. Volando, trepando, recorrerán el mismo mundo de distinta forma. Con un multijugador muy cuidado y los minijuegos del simpático Chao. El primero con conexión a GC.

Puntuación 94

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷60,04 € ▷1 J

El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.

Puntuación 90

SPYRO: SEASON OF ICE



▷VIVENDI U. ▷Aventura/acción
▷54,06 € ▷1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

SUPER BUST-A-MOVE



▷TAITO ▷Puzzle
▷49,99 € ▷1-2 J

Adictivo puzzle rompeburbujas. Falla un poco en el aspecto técnico y un poco más en el control.

Puntuación 75

SUPER DODGE BALL ADVANCE




▷UBI ▷Deportivo
▷54,06 € ▷1-2 J

Juega al balón-prisionero con gráficos simpaticotes, control guay y opciones y torneos para flipar.

Puntuación 86

SUPER MARIO ADVANCE



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,05 € ▷1-4 J

Pese a que dentro de nada saldrá el nuevo Mario Advance 2, esta entrega sigue conservando todo el interés del mundo. El juego es un "remake" de Super Mario Bros. 2 y Super Mario Bros. de NES, envuelto en los gráficos de la versión de Super Nintendo. Tiene plataformas por un tubo, insignes protagonistas, 20 niveles enormes, y un multijugador increíble.

Puntuación 94

SUPERNENAS

▷UBI ▷Shooter
▷54,99 € ▷1-3 J

Controlamos a nuestras nenas en plan naves galácticas, con un shoot'em up contra Mojo Jojo.

Puntuación 74

SUPER STREET FIGHTER II



▷CAPCOM ▷Lucha
▷54,06 € ▷1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Prueba superada.

Puntuación 93

TANG TANG

▷TAKE 2 ▷Plataformas/puzzle
▷60,04 € ▷1 J

Crea tu camino a base de bloques para alcanzar los objetivos. Divertido,pero regulín técnicamente.

Puntuación 78

TEKKEN ADVANCE

▷Namco ▷Lucha
▷54,99 € ▷1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 89

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

▷ACTIVISION ▷Skate
▷57,04 € ▷1 J

Te guste o no el skate, Tony Hawk convierte tu Advance en una explosión de jugabilidad.

Puntuación 96

TOTAL SOCCER 2002



▷UBI ▷Fútbol
▷49,99 € ▷1-2 J

La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.

Puntuación 89

WARIO LAND 4

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,05 € ▷1 J

Una nueva genialidad plataformera de Nintendo. Wario deja a un lado la inmortalidad de sus anteriores entregas y se enreda entre enemigos y transformaciones, sobre una mecánica que resulta sugerente y atractiva. Ofrece una jugabilidad tan profunda, que en un posible ranking estaría por encima de Mario Advance. Pero no lo vamos a decir muy alto porque luego lo oye y se lo cree.

Puntuación 92

X-GAMES SKATEBOARDING



▷KONAMI ▷Skate
▷57,04 € ▷1 J

Cartucho con dos caras. Genial la de los saltos en los half-pipes, y menos buena la de los circuitos.

Puntuación 79

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE



▷ACTIVISION ▷Beat'em Up
▷60,04 € ▷1-2 J

Estreno irregular en Advance. Regular la parcela técnica, y de jugabilidad no va sobrado.

Puntuación 76

NUESTRA RECOMENDACIÓN Que le sigas la corriente a la lista de los más vendidos y te pases por la tienda para pillar «Golden Sun».

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ALONE IN THE DARK

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € ▷1J, GBC
La atmósfera de terror, su estilo de aventura y gráficos te convencerán. Pero eso sí, es un poco corto.
Puntuación 90

BLADE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

BEACH'N BALL

▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
Puntuación 90

CROC 2

▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.
Puntuación 89

DONKEY KONG COUNTRY

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷42,01 € ▷1-2J, GBC, I.
Un plataformas increíble con acción a raudales y divertido como ninguno. Rare, mejor que nunca.
Puntuación 95

DRIVER

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▷EA SPORTS ▷Carreras
▷36,00 € ▷1J, GBC
Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

GIFT

▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷39,00 € ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

HARRY POTTER

▷ELECTRONIC ARTS ▷RPG
▷42,01 € ▷1-2 J
Si te emocionas con sus libros y has flipado con la peli, te caerás de espaldas con su juegazo.
Puntuación 96

INDIANA JONES

▷THQ ▷Aventura
▷39,00 € ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
Puntuación 88

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

▷KONAMI ▷Atletismo
▷36,00 € ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.
Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1.	HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
2.	MONSTRUOS, S.A.
3.	LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
4.	POKéMON CRISTAL
5.	LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
6.	SUPER MARIO BROS. DELUXE
7.	WARIOLAND 3
8.	POKéMON ORO
9.	DONKEY KONG COUNTRY
10.	SHREK

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY
▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00 € ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado, que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷36,00 € ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷36,00 € ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

METAL GEAR SOLID

▷KONAMI ▷Aventura
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.
Puntuación 94

MICROMACHINES V3

▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷36,00 € ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores…
Puntuación 92

MONSTRUOS S.A.
▷THQ ▷Plataformas
▷41,99 € ▷1 J

Mike y Sullivan, profesionales del susto, se escapan del fantástico filme que protagonizan para hacer lo propio en un estupendo cartucho para GBC. Lo divertido de su desarrollo, con distintas misiones que cumplir y la posibilidad de alternar a los dos personajes, y un nivel técnico bastante trabajado, son los factores que nos invitan a recomendaros su compra.
Puntuación 84

PERFECT DARK

▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷42,01 € ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.
Puntuación 95

POKéMON AMARILLO

▷NINTENDO ▷RPG
▷23,98 € ▷1-2J, GB
El cartucho responsable de la Pokemanía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.
Puntuación 91

POKéMON CRISTAL

▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € ▷1-2J, Printer Infr.

El Pokémon que riza el rizo. Ofrece en un cartucho todo lo que ofrecen los demás, y además se inventa novedades como la nueva Torre de Batalla o la chica entrenadora. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.
Puntuación 98

POKéMON ORO Y PLATA
▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € ▷1/2J, GB, Infr., Printer

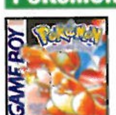

Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unown, nuevo mundo... ¡¡te atraparán sin remisión!! Probarlo es caer a sus pies.
Puntuación 97

POKéMON PINBALL

▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00€ ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.
Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

▷NINTENDO ▷Tetris
▷39,01 € ▷1-2J, GBC
Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.
Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL

▷NINTENDO ▷RPG
▷23,98€ ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...
Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD

▷NINTENDO ▷Cartas
▷36,00 € ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.
Puntuación 91

RAYMAN

▷UBI ▷Plataformas
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.
Puntuación 93

RESIDENT EVIL GAIDEN

▷CAPCOM ▷Aventura
▷42,01 € ▷1J, GBC
La saga de Capcom visita GBC con una aventura en la que destaca su original sistema de combate.
Puntuación 85

SCOOBY DOO
▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷39,01 € ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.
Puntuación 90

SNOOPY TENNIS

▷INFOGRAMES ▷Tenis
▷34,99 € ▷1-2J, GBC
Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.
Puntuación 90

SPIDERMAN 2
▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷39,00 € ▷1J, GBC
Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.
Puntuación 88

SUPER MARIO BROS DX

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.
Puntuación 94

NUESTRA RECOMENDACIÓN Un paseito por Monstruópolis no te va a venir nada mal. Déjate de sustos y prueba «Monstruos S.A.»

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE



▷NINTENDO ▷Aventura
▷75,07 € ▷1-4J,R,E

Mucho más grande que el original y con la firma de RARE en el corazón.

Puntuación 97

DONKEY KONG 64



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷78,07 € ▷1-4J,R,E

El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

Puntuación 97

EXCITEBIKE 64



▷NINTENDO ▷Motocross
▷60,04 € ▷1-4 J,R,C, E

Un divertido juego de motos bien hecho, exigente y brillante para multijugador.

Puntuación 94

GOLDENEYE 007



▷NINTENDO ▷Espías
▷39,00 € ▷1-4J, R

Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.

Puntuación 94

JET FORCE GEMINI



▷NINTENDO ▷Acción
▷60,04 € ▷1-4J, R

Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

Puntuación 95

MARIO PARTY 3



▷NINTENDO ▷Tablero
▷72,06 € ▷1-4J,R

Para echar una tarde de diversión total con tres amigos. ¡¡70 minijuegos!!

Puntuación 92

MONACO GP 2



▷UBI ▷Carreras
▷39,00 € ▷1-2J, C, R

Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.

Puntuación 93

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKéMON SNAP
2. PERFECT DARK
3. ZELDA: MAJORA'S MASK
4. NBA JAM 2000
5. POKéMON PUZZLE LEAGUE
6. EXCITEBIKE 64
7. POKéMON STADIUM 2
8. KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS
9. TUROK: RAGE WARS
10. MARIO TENNIS

PAPER MARIO



▷NINTENDO ▷RPG
▷72,06 € ▷1J, R

Un RPG por turnos, enorme, divertido y muy bien hecho. Alucinad con los gráficos.

Puntuación 96

PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷66,05 € ▷1-4J R ET

¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

POKéMON SNAP



▷NINTENDO ▷Fotografía
▷36,00 € ▷1J

Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

POKéMON STADIUM 2

▷NINTENDO ▷Combate
▷69,06 € ▷1-4J, T

Es el juego perfecto para cualquier fan Pokémon. Pese a basarse en el motor de juego de su predecesor, lo mejora con creces en todos los aspectos, sobre todo en opciones y modos... justo donde más invulnerable parecía el primer Stadium. Los minijuegos van a poner las espadas en alto y la nueva Academia de Primo va a descubriros muchas cosas nuevas sobre los Pokémon. Compra obligada, y ya está.

Puntuación 92

RAYMAN 2



▷UBI ▷Plataformas
▷60,04 € ▷1J, C, E

Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación 95

RIDGE RACER 64



▷NAMCO ▷Carreras
▷60,04 € ▷1-4J, R

Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷60,04 € ▷1-4J, R

Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

ZELDA: MAJORA'S MASK



▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷78,07 € ▷1J, R, E

Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 96

ZELDA: OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷57,04 € ▷1J, R

Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

WAVE RACE 64

▷NINTENDO ▷Carreras
▷39,00 € ▷1-2J, C

Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

NINTENDO GAMECUBE

CRAZY TAXI



NUEVO

▷ACCLAIM ▷Conducción
▷59,95 € ▷1 J

Es pura diversión arcade. Un título que aunque ya tiene su tiempo, llega a GameCube dispuesto a convencer al usuario que busque diversión, entretenimiento, jugabilidad y desafíos al volante. Hay además calidad gráfica, mapeados bien construidos y unos cuantos modos de juego para alargar la duración. ¿Habías querido ser taxista alguna vez? Bueno, aquí puedes probar, y además hacer un poco el loco.

Puntuación 85

EXTREME G3

NUEVO

▷ACCLAIM ▷Velocidad
▷59,95 € ▷1-4J





Si sois seguidores de esta serie de carreras de motos futuristas, esta nueva versión os va a poner los pelos de punta. La potencia de CUBE pone en liza una velocidad supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad. Por fin velocidad y control se dan la mano en un juego que gráficamente raya a un nivel excelente, y que a nivel audio se sale de moderno. Si no sois seguidores, también os molará.

Puntuación 89

Luigi´s Mansion, Rogue Leader y Wave Race son los favoritos de la redacción.

LA NOVEDAD DEL MES

ROGUE LEADER

▷LUCASARTS ▷Shooter aéreo
▷65,95 € ▷1J

El juego reproduce con devoción las escaramuzas galácticas sin salirse del guión creado por Lucas para la serie ROGUE. Es como estar ante una película interactiva, con naves por todas partes, sonido de láser, diálogos en castellano, escenarios majestuosos y acción por las galaxias.

Puntuación 95

LUIGI'S MANSION

NUEVO

▷NINTENDO ▷Combate
▷60 € ▷1J

Luigi debe localizar a Mario en una vieja mansión plagada de fantasmas. El Gran Hermano cuenta con un aspirador con el que va a absorber a todos los ectoplasmas que pululan por allí. Suena divertido y resulta aún más de lo que suena. La apariencia de la casa es un puntazo, y las habilidades de Luigi eclipsan al propio Mario. Para eso ha estrenado él esta vez la consola. La única pega es que nos ha parecido un poco corto.

Puntuación 92

TONY HAWK´S PRO SKATER 3

▷NINTENDO ▷Skate
▷60 € ▷1-2



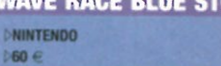


NUEVO

El cielo de los adictos a Tony. Ocho niveles más grandes de lo que puedas imaginar, trece skaters reales con animaciones de película, música de romper el subwoofer y además, los "manuals" y el innovador "revert", que permiten hilar combos de varios minutos. ¿Que nunca has jugado? Pues esta es la mejor versión para empezar porque incluye un tutorial estupendo, cinco modos para dos jugadores, editor de circuitos y de personajes.

Puntuación 96

Con estos primeros juegos, Cube ofrece una línea de títulos para todo el mundo.



WAVE RACE BLUE STORM

NUEVO

▷NINTENDO ▷Combate
▷60 € ▷1-4J



Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Lo mejor de pilotar las motos acuáticas de Wave Race es precisamente eso, la sensación de que estamos cabalgando sobre las olas, y de que las olas están vivas. Eso te dejará alucinado unas cuantas horas. Cuando reacciones puedes participar en su campeonato, probar el modo acrobacias o desafiar a tus amigos. Eso sí, en el fondo es de carreras de motos acuáticas.

Puntuación 93

RESÉRVALOS

EL 3 DE MAYO...

▷BATMAN
▷UBI



Esperamos mucho de este juego protagonizado por uno de nuestros héroes favoritos. Al menos disfrutaremos de calidad gráfica y técnica. El Joker se encargará de darnos la guerra necesaria.

A FINALES DE MAYO...

▷BURNOUT
▷ACCLAIM



Un juego de coches diferente, original, con un nuevo planteamiento de la velocidad. Son carreras salvajes, al límite, con riesgo de pegarnos un golpazo y que lo veamos repetido varias veces.

A LO LARGO DE MAYO...

▷MUNDIAL FIFA 2002
▷EA SPORTS



Emocionados estamos por volver a ponernos a los mandos de este clásico del fútbol. Además se trae la licencia del mundial de Japón y Korea, así que vamos a ver si ganamos algo con España.

EL 24 DE MAYO...

▷NBA COURTSIDE 2002
▷NINTENDO



Este basket es para apasionarse. Siguiendo la estela de las entregas de Nintendo 64, el espectáculo se ha convertido en el punto clave, por encima del realismo. Así que vamos a flipar encestando.

- Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- Al fin tendrás todas las MO en tu poder.
- Claves y pistas para llegar al final de la aventura.

Manual de estrategia para entrenadores

POKéMON ORO Y PLATA

DÉCIMOPRIMERA PARTE

Entre la Ruta 44 y Ciudad Endrino, donde combatirás al último líder de Gimnasio, tendrás que pasar por la Ruta Helada. Pero no te preocupes, que pasar por allí tiene premio. Nada menos que la última Máquina Oculta del juego, Cascada. No, no es que te la vayan a dar rota, hombre... bueno, mira, léelo tú mismo, que está todo muy bien explicadito.

Ruta 44

Después de liberar la RADIO de CUIDAD TRIGAL de la tiranía del Team Rocket, vuelve a Pueblo Caoba y sal hacia esta ruta.

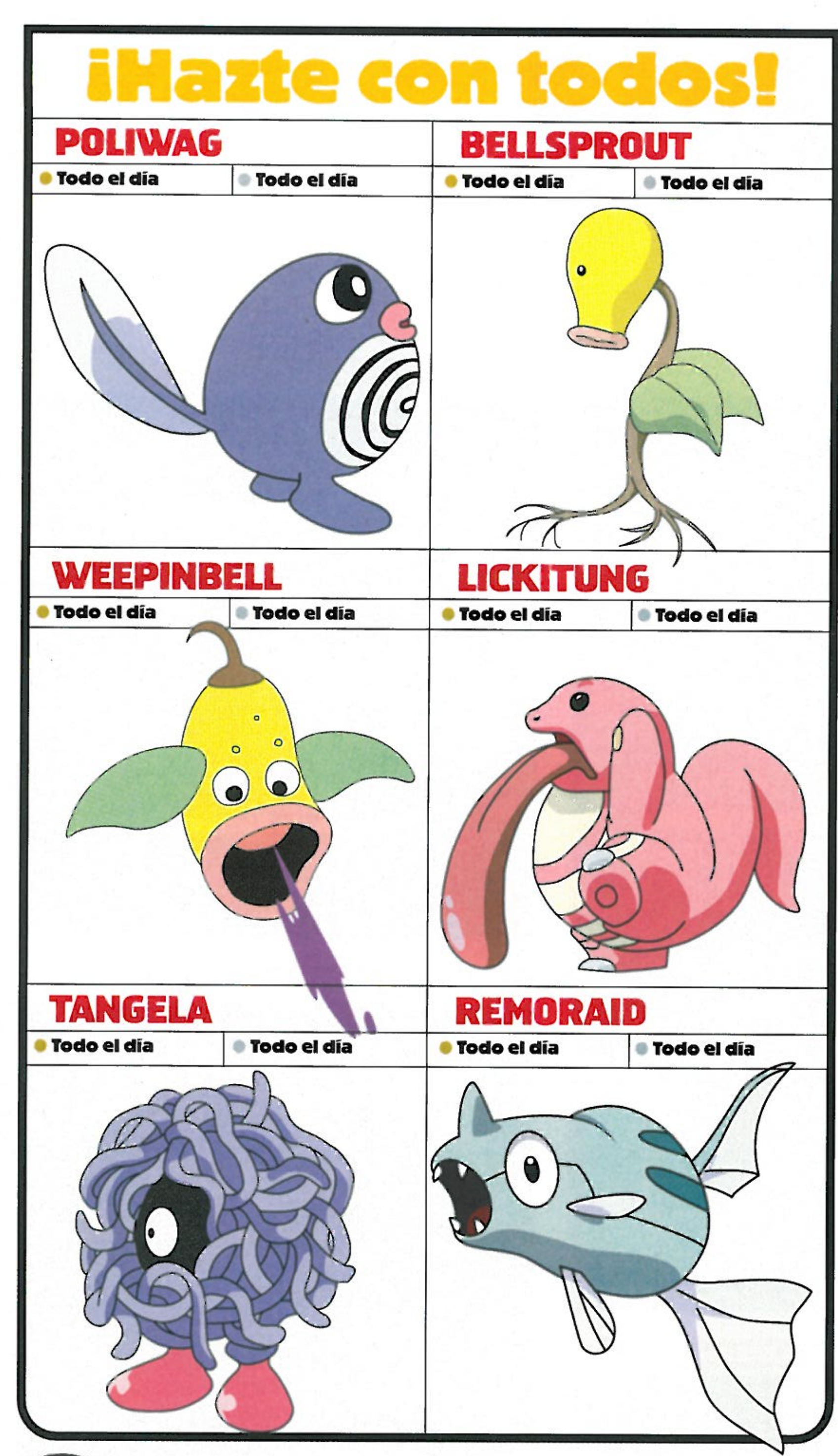


NO LO OLVIDES

1 El teléfono de Remoraid

El entrenador que hay junto al lago es un pescador que se llama DAVID. Graba su número en tu Pokégear y recibirás una llamada en cuanto aparezcan los bancos de Remoraid en la Ruta 44. Recuerda que, desde que recibes la llamada, **tendrás una media hora para ir a pescar a Remoraid.**







Pokétruco

Los problemas de estado que puede sufrir un Pokémon se pueden dividir en dos grandes grupos:

- Veneno, parálisis, quemadura, sueño y congelación. Estos son los verdaderos problemas de estado, aparecen indicados en la pantalla y un Pokémon **nunca podrá sufrir dos de ellos simultáneamente**.
- Confusión, Maldición, Pesadilla, Atracción, Retroceder y Drenadoras. Estos problemas no aparecen indicados en la pantalla. Un Pokémon **puede sufrir varios de estos problemas a la vez**.

¡CONSÍGUELOS!

A. ANTIQUEMABAYA	C. ULTRA BALL
B. MÁX. REVIVIR	

02 IVYSAUR

Puede aumentar su fuerza con energía solar. Ésta hace crecer el capullo de su lomo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Drenadoras	Planta
–	Látigo Cepa	Planta
–	Polvo Veneno	Veneno
–	Somnífero	Planta
Nv 22	Hoja Afilada	Planta
Nv 29	Dulce Aroma	Normal
Nv 38	Desarrollo	Normal
Nv 47	Síntesis	Planta
Nv 56	Rayo Solar	Planta



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Bulbasaur ▶ **Ivysaur** (Nv 16) / **Venusaur** (Nv 32)

03 VENUSAUR

Llena su cuerpo de energía con los rayos solares que captan sus anchos pétalos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Drenadoras	Planta
–	Látigo Cepa	Planta
–	Polvo Veneno	Veneno
–	Somnífero	Planta
–	Hoja Afilada	Planta
–	Dulce Aroma	Normal
Nv 41	Desarrollo	Normal
Nv 53	Síntesis	Planta
Nv 65	Rayo Solar	Planta



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Bulbasaur ▶ **Ivysaur** (Nv 16) / **Venusaur** (Nv 32)

04 CHARMANDER

La llama de su cola indica su fuerza vital. Si está débil, la llama arderá más tenue.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 7	Ascuas	Fuego
Nv 13	Pantallahumo	Normal
Nv 19	Furia	Normal
Nv 25	Cara Susto	Normal
Nv 31	Lanzallamas	Fuego
Nv37	Cuchillada	Normal
Nv 43	Furia Dragón	Dragón
Nv 49	Giro Fuego	Fuego
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Charmander ▶ **Charmeleon** (Nv 16) / **Charizard** (Nv 36)

05 CHARMELEON

Por naturaleza, se acalora con facilidad: siempre está buscando enemigos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Ascuas	Fuego
–	Pantallahumo	Normal
Nv 20	Furia	Normal
Nv 27	Cara Susto	Normal
Nv 34	Lanzallamas	Fuego
Nv 41	Cuchillada	Normal
Nv 48	Furia Dragón	Dragón
Nv 55	Giro Fuego	Fuego
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

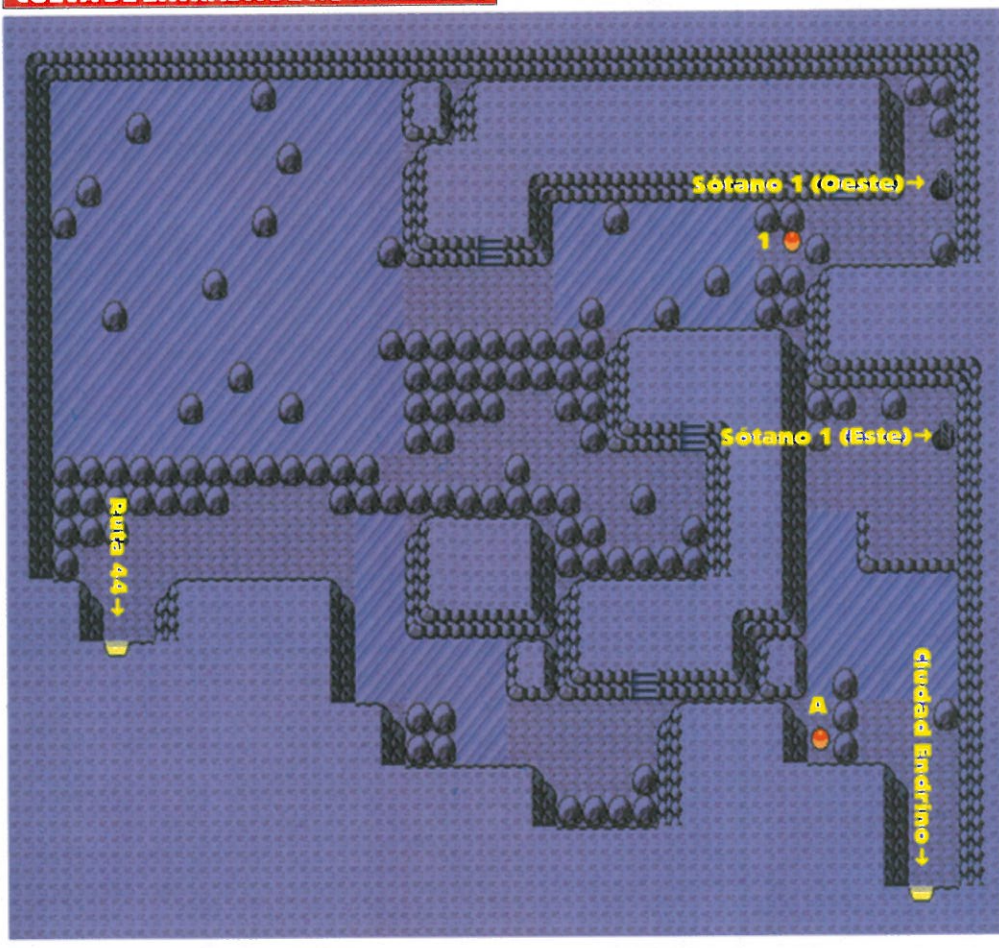
Tipo	Fuego
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Charmander ▶ **Charmeleon** (Nv 16) / **Charizard** (Nv 36)

Ruta Helada

Aquí hace frío, pero si te pones el abrigo y entras, tendrás la oportunidad de capturar Pokémon de hielo y podrás recoger CASCADA, la última MO del juego.

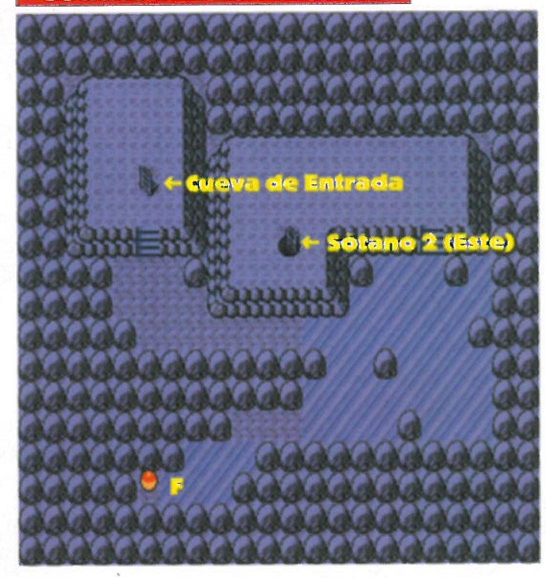
CUEVA DE ENTRADA DE RUTA HELADA



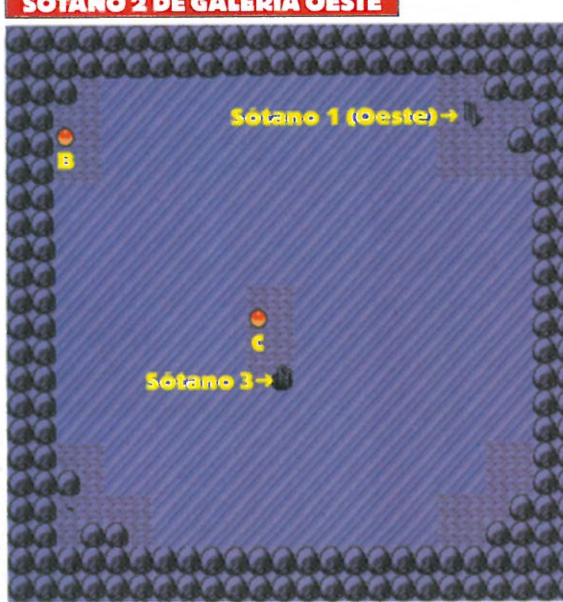
SÓTANO 1 DE GALERÍA OESTE



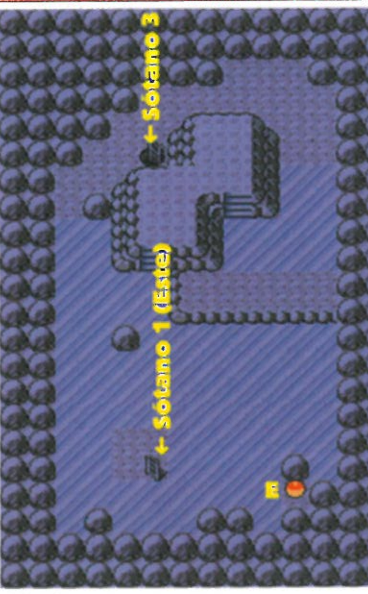
SÓTANO 1 DE GALERÍA ESTE



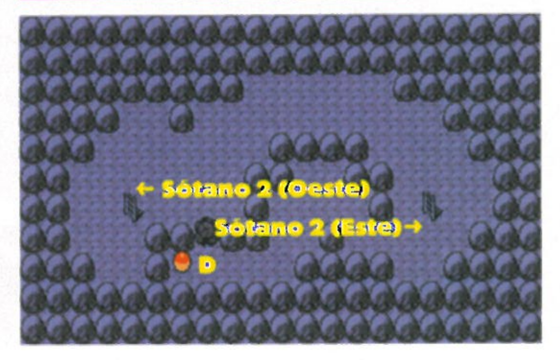
SÓTANO 2 DE GALERÍA OESTE



SÓTANO 2 GALERÍA ESTE



SÓTANO 3 DE RUTA HELADA






NO LO OLVIDES

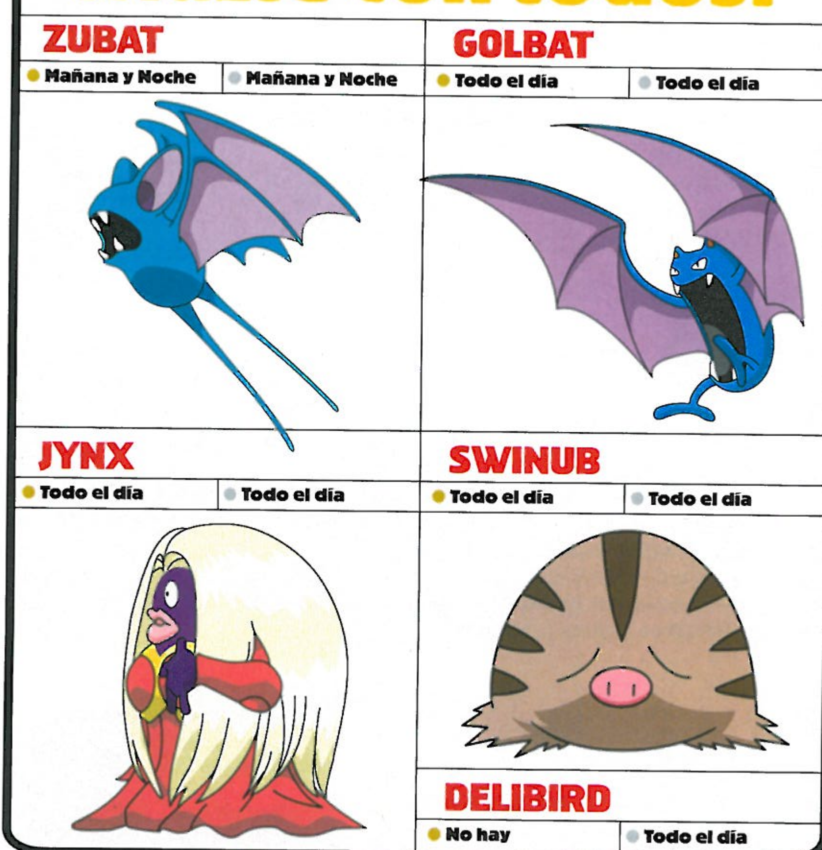
1 MO 07, CASDADA



Antes de recoger la última Máquina Oculta del juego tendrás que **resolver el laberinto que te plantea la pista de hielo**. Para hacerlo, colócate en la misma posición que ves en la imagen y pulsa la siguiente secuencia de teclas: Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha. Tras salir del laberinto, avanza, **entra en la siguiente pista de hielo y recoge la MO CASCADA**.

Pokétruco

La técnica del DOBLE EQUIPO es básicamente una técnica defensiva que **crea copias imaginarias del que lo usa, desorientan al rival y reducen su precisión**. Si es usada adecuadamente por un Pokémon veloz, este Pokémon podrá esquivar muchos golpes, incluso los que son muy precisos. Sin embargo, existen movimientos como Rapidez y Finta que **no se verán afectados por DOBLE EQUIPO y siempre acertarán**.



¡CONSÍGUELOS!

A. MÁS PP.
B. MÁX. POCIÓN.
C. CURA TOTAL.
D. ANTIDERRETIR.
E. MT 44 (DESCANSO).
F. HIERRO.

06 CHARIZARD

Si CHARIZARD se enfurece, la llama de su cola producirá destellos de color azul claro.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Ascuas	Fuego
–	Pantallahumo	Normal
–	Furia	Normal
–	Cara Susto	Normal
–	Lanzallamas	Fuego
Nv 36	Ataque-Ala	Volador
Nv 44	Cuchillada	Normal
Nv 54	Furia Dragón	Dragón
Nv 64	Giro Fuego	Fuego



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego/Volador
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Charmander ▶ Charmeleon (Nv 16) / Charizard (Nv 36)

07 SQUIRTLE

Su caparazón es blando al nacer. Pero pronto se endurecerá y resistirá cualquier amenaza.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 4	Látigo	Normal
Nv 7	Burbuja	Agua
Nv 10	Refugio	Agua
Nv 13	Pistola Agua	Agua
Nv 18	Mordisco	Siniestro
Nv 23	Giro Rápido	Normal
Nv 28	Protección	Normal
Nv 33	Danza Lluvia	Agua
Nv 40	Cabezazo	Normal
Nv 47	Hidro Bomba	Agua

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) / Blastoise (Nv 36)

08 WARTORTLE

Es reconocido como símbolo de longevidad. Tienen algas sobre el caparazón.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
–	Burbuja	Agua
–	Refugio	Agua
–	Pistola Agua	Agua
Nv 19	Mordisco	Siniestro
Nv 25	Giro Rápido	Normal
Nv 31	Protección	Normal
Nv 37	Danza Lluvia	Agua
Nv 45	Cabezazo	Normal
Nv 53	Hidro Bomba	Agua

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) / Blastoise (Nv 36)

09 BLASTOISE

Se hace más pesado para contrarrestar la fuerza de los chorros de agua que dispara.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Látigo	Normal
–	Burbuja	Agua
–	Refugio	Agua
–	Pistola Agua	Agua
–	Mordisco	Siniestro
–	Giro Rápido	Normal
–	Protección	Normal
Nv 42	Danza Lluvia	Agua
Nv 55	Cabezazo	Normal
Nv 68	Hidro Bomba	Agua
–	–	–



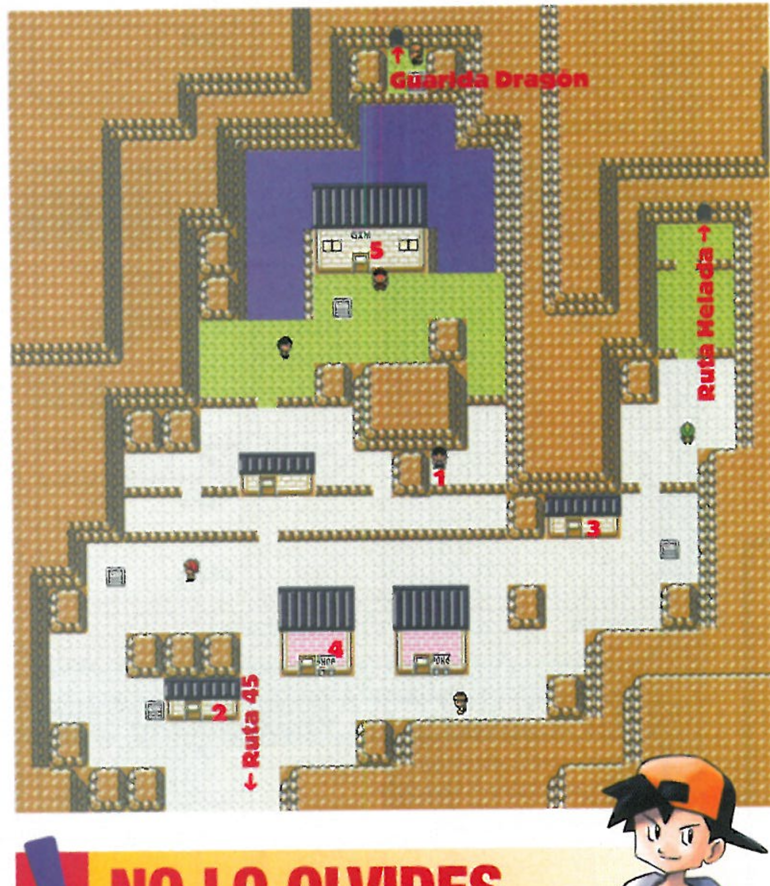
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN
Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) / Blastoise (Nv 36)

Ciudad Endrino

¡Por fin!. La última medalla de Johto te espera.



! NO LO OLVIDES

1 El HECHIZO del sábado

Si paseas un sábado por Ciudad Endrino, deberías **charlar con Sabino**. Aunque el muchacho es poco hablador, te dará HECHIZO, un objeto que **mejora los movimientos de tipo fantasma**.



2 El QUITA-MOVIMIENTOS

Este personaje te prestará una gran ayuda para tener a tus Pokémon a punto ya que **es capaz de borrar cualquier movimiento de cualquier Pokémon**. Por ejemplo, el QUITA-MOVIMIENTOS puede borrar las Máquinas Ocultas o eliminar movimientos que impiden enviar Pokémon a través de la CÁPSULA DEL TIEMPO.



3 Consigue a Rhydon

Cuando tengas un DRAGONAIR (hembra), **puedes venir aquí y cambiarlo por un Rhydon de nivel 30**. Ten en cuenta que, aunque más adelante podrás capturar a Rhyhorn y hacerlo evolucionar a Rhydon, los Pokémon de otros entrenadores crecen más rápido.



4 La tienda

Esta es la última tienda de Johto y quizá la más interesante. Aquí puedes comprar **MÁX. REPEL, el repelente de Pokémon salvajes más duradero de todos**. Los productos que encuentras son:



LISTA DE PRECIOS

Súper Ball	600	Defensa X	550
Revivir	1500	Máx. Poción	2500
Ultra Ball	1200	Ataque X	500
Máx. Repel	700	Cura Total	600
Híper Poción	1200		

Pokétruco

Existen movimientos que cambian el tiempo meteorológico. Aunque no lo parezca, resultan muy efectivos durante el combate. Veamos el motivo:

- DÍA SOLEADO: hace que el sol pegue con fuerza. De esta forma el poder de los ataques de **tipo FUEGO se multiplica por 1,5, pero el de los de AGUA se reduce a la mitad**.
- DANZA LLUVIA: hace que empiece a caer un chaparrón. El poder de los movimientos de **AGUA se multiplica por 1,5, pero el de los de FUEGO se reduce a la mitad**.

5 Gimnasio

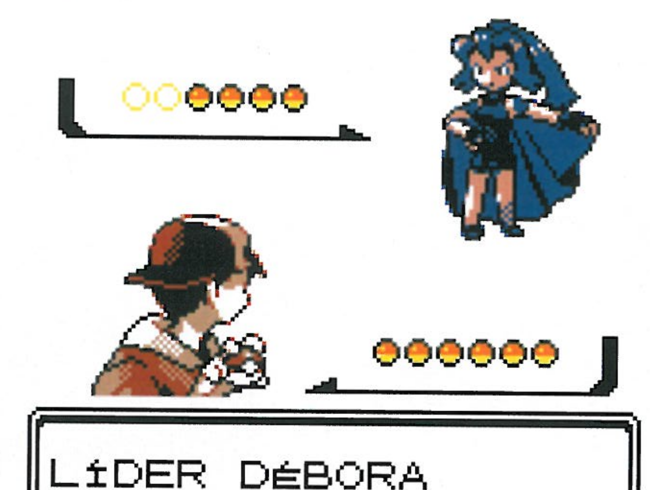
Para llegar hasta Débora, la líder del gimnasio, tienes que subir a la primera planta del gimnasio, luchar con los entrenadores de esta planta y **lanzar una piedra por cada agujero. Ahora podrás cruzar la lava** y luchar contra Débora [11].

Cuando derrotes a Débora no recibirás la medalla y deberás ir a la GUARIDA DRAGÓN para conseguirla.



Líder Pokémon #8

Débora [12] usa los míticos y sagrados Pokémon de tipo dragón. Son difíciles de dañar y harán que este combate sea el más duro de todos los que has disputado.



Débora

Los Dragonair de Débora son Pokémon de tipo dragón y Kingdra, el más poderoso, es de tipo agua/dragón. Las debilidades de los dragones son los ataques de tipo hielo y los de tipo dragón. Kingdra, por ser de tipo agua, no será débil frente al hielo.

Equipo de Débora

DRAGONAIR Nv 37 (TRES) | **KINGDRA** Nv 40



Consejos para Débora

Este combate sería ideal para un **Lapras de nivel 36** y su RAYO HIELO. Si no lo tienes, vuela al Centro Comercial de Ciudad Trigal y **compra PUÑO HIELO**. Enséñasela al Pokémon más poderoso que la pueda aprender (por ejemplo un **Feraligart de nivel 38**) y aliméntale con **CALCIO, CARBURANTE,...** .También puedes ayudarte del **Gyarados rojo** que capturaste siempre que su nivel sea superior a 35.

Premios Débora

MEDALLA DRAGÓN
Con esta medalla, que te dará Débora en la GUARIDA DRAGÓN, te obedecerán todos los Pokémon y podrás usar CASCADA fuera del combate.

MT 24, DRAGOALIENTO
Ataque de tipo dragón. Tiene una probabilidad de uno entre tres de paralizar al rival.

10 CATERPIE

Despide un hedor horrible de sus antenas, con el que repele a sus enemigos.

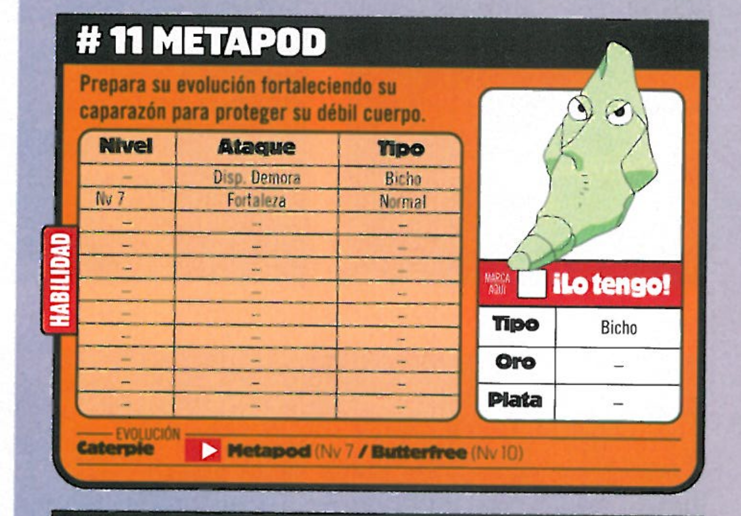
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Disp. Demora	Bicho
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Caterpie ▶ Metapod (Nv 7 / Butterfree (Nv 10)



11 METAPOD

Prepara su evolución fortaleciendo su caparazón para proteger su débil cuerpo.

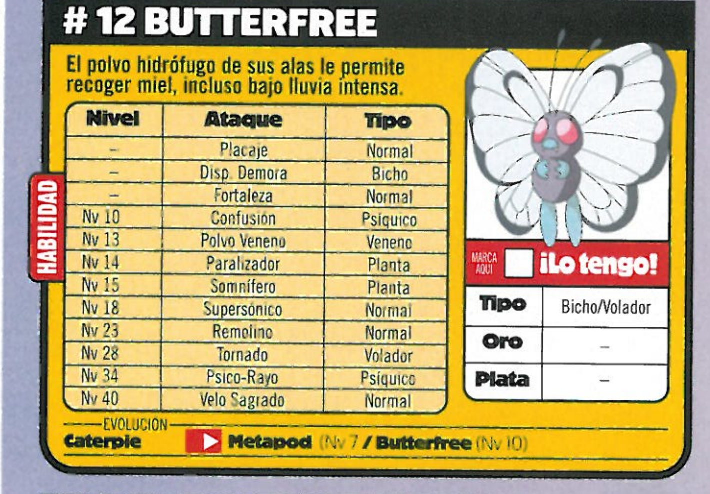
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Disp. Demora	Bicho
Nv 7	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN: Caterpie ▶ Metapod (Nv 7 / Butterfree (Nv 10)



12 BUTTERFREE

El polvo hidrófugo de sus alas le permite recoger miel, incluso bajo lluvia intensa.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Disp. Demora	Bicho
–	Fortaleza	Normal
Nv 10	Confusión	Psíquico
Nv 13	Polvo Veneno	Veneno
Nv 14	Paralizador	Planta
Nv 15	Somnífero	Planta
Nv 18	Supersónico	Normal
Nv 23	Remolino	Normal
Nv 28	Tornado	Volador
Nv 34	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 40	Velo Sagrado	Normal

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Volador
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN: Caterpie ▶ Metapod (Nv 7 / Butterfree (Nv 10)



13 WEEDLE

Ataca con la púa de 5cm de su cabeza. Suele encontrarse debajo de las hojas que come.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo Ven	Veneno
–	Disp. Demora	Bicho
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

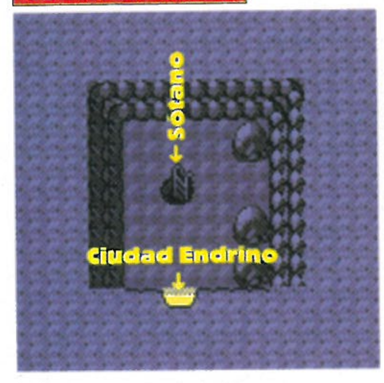
Tipo	Bicho/Veneno
Oro	–
Plata	–

EVOLUCIÓN: Weedle ▶ Kakuna (Nv 7 / Beedrill (Nv 10)

Guarida Dragón

Cuando encuentres el COLMILLO DRAGÓN, aparecerá Débora para entregarte tu última medalla de Johto. Ya estás listo para dirigirte a la LIGA POKÉMON.

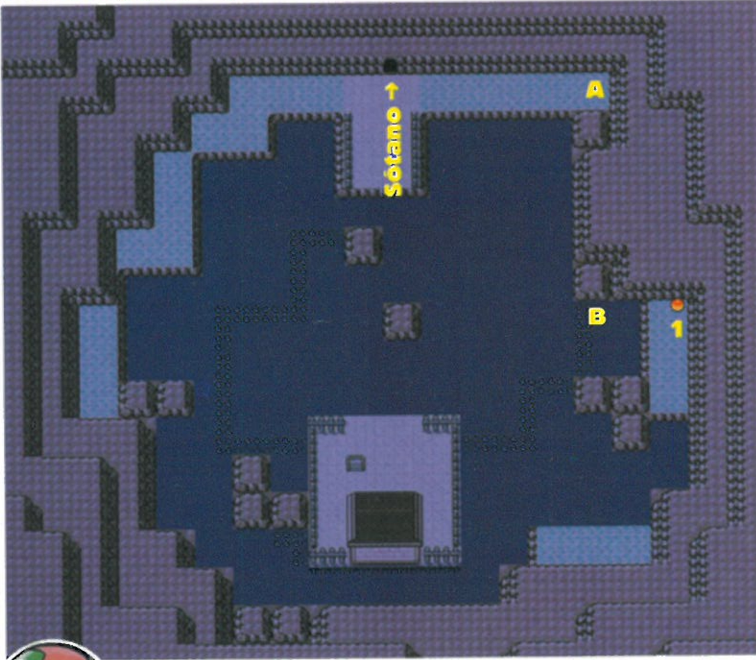
CUEVA ENTRADA



SÓTANO 1



SÓTANO 2



NO LO OLVIDES

1 El COLMILLO DRAGÓN y la última medalla



Navega por el lago de la GUARIDA DRAGÓN hasta la orilla de la derecha. Recoge el COLMILLO DRAGÓN y espera a que Débora te de tu medalla [13].



Pokétruco

El Aerochorro de Lugia y el Fuegosagrado de Ho-oh son movimientos exclusivos de éstos Pokémon que no deberías borrar nunca. Veamos porqué:

- **Aerochorro de Lugia:** ataque de tipo volador con un PODER de 100 y una PRECISIÓN de 95. Además, se suele convertir en golpe crítico (dobla la potencia).
- **Fuegosagrado de Ho-oh:** ataque de tipo fuego con un PODER de 100 y una PRECISIÓN de 95. Además, puede usarse congelado, descongela al que lo usa y encima tiene una probabilidad del 50% de quemar al Pokémon rival.

Pokétruco

Wobbuffet es un Pokémon de tipo psíquico que podrás capturar en Cueva Oscura. Los movimientos que conoce son tan especiales que merece la pena estudiarlos:

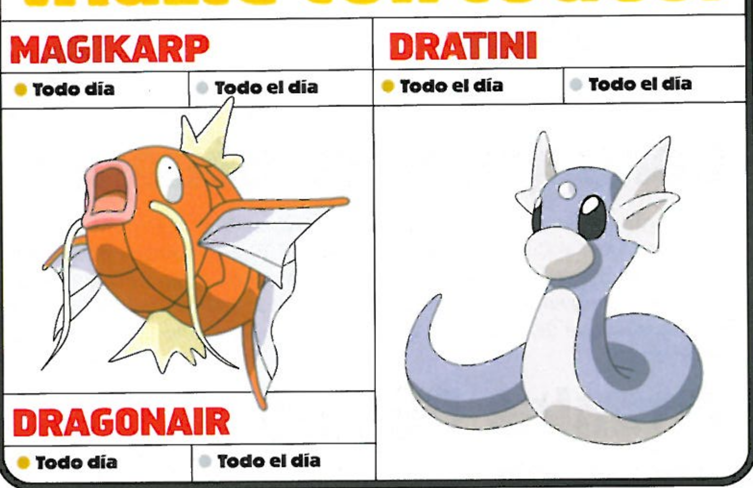
- CONTADOR: movimiento de respuesta que devuelve el doble de daño de un ataque físico. Muy preciso.
- MANTO ESPEJO: el oponente recibirá el doble de daño que recibió el usuario de un ataque especial. Muy preciso.
- VELO SAGRADO: poder místico que protege al usuario durante cinco turnos de los problemas de estado.
- MISMODESTINO: movimiento que debilita al oponente si el usuario se debilita al utilizar este ataque.

Estos movimientos, en especial CONTADOR y MANTO ESPEJO, hacen que Wobbuffet sea un Pokémon que pueda sorprender a los más fuertes.

¡Hazte con todos!

MAGIKARP — Todo día | Todo el día

DRATINI — Todo el día | Todo el día



DRAGONAIR — Todo día | Todo el día

¡CONSÍGUELOS!

A. REVIVIR (OBJETO OCULTO).	B. ELIXIR MÁX. (OBJETO OCULTO).

POKéMON ORO Y PLATA: EL RECORRIDO

9ª ENTREGA

CIUDAD ENDRINO Y LA GUARIDA DEL DRAGÓN

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE:
- MEDALLA DRAGÓN (TE LA ENTREGA DÉBORA DESPUÉS DE CONSEGUIR EL COLMILLO DRAGÓN).

RECORRIDO

NOTA IMPORTANTE: Si no liberaste la Radio de Ciudad Trigal de la ocupación del Team Rocket, cuando llegues a Cuidad Endrino encontrarás el gimnasio bloqueado).

Al salir de la RUTA HELADA habrás llegado a CIUDAD ENDRINO. Ve al CENTRO POKEMON y luego al gimnasio. Este gimnasio tiene dos plantas y para llegar hasta Débora, la líder del gimnasio, **deberás ir a la planta de arriba y arrojar una piedra por cada agujero**.

Para derrotar DÉBORA hay que tumbar a tres Dragonair de nivel 37 y a un Kingdra de nivel 40. Cuando la venzas, no querrá darte la medalla al no considerarte preparado para la LIGA POKÉMON. Para conseguirla, **Débora exige que vayas a la GUARIDA DRAGÓN y le traigas el COLMILLO de DRAGÓN** [A].

Sal del gimnasio, haz SURF en el lago que hay detrás del gimnasio y llegarás a la entrada de la GUARIDA DEL DRAGÓN. Entra, baja hasta el lago subterráneo y haz SURF. Utiliza un Pokémon que sepa TORBELLINO (MO 06) para quitar el remolino, continúa navegando hasta la orilla que hay más al Este, sal del agua, avanza hacia el norte y recoge el COLMILLO DRAGÓN. En ese momento **aparecerá DÉBORA y te dará la Medalla Dragón** [B]. Esta medalla permite usar CASCADA fuera del combate y que todos los Pokémon te obedezcan. También recibirás la MT 24 (DRAGOALIENTO). Ya estás listo para dirigirte a la LIGA POKéMON. Continuaremos con ella en breve, de momento, ve entrenándote.





- Encuentra todos los CDs fácilmente, sin deambular durante horas.
- Domina todos los mundos y todas las zonas. Las ocultas también.
- Cárgate a todos los jefes de cada nivel.
- Y consigue todos los cofres antes de que termine el tiempo límite.

¿Dónde están mis compaaacts?

WARIOLAND 4

¡Eh, tú! ¿Qué haces ahí parado? Ya sé que gracias a ti puedo hurgarme la nariz sobre este montón de dinero pero... ¡recuerda que faltan los 16 CDs! ¿Es que no piensas ayudarme? Pues a leerte la guía de los chicos de NA.

ENTRY PASSAGE

1 Hall of Hieroglyphs

- Sin CD
- Tiempo restante 1:00

JEFE Spolied Rotten

- **Tiempo** 1:00
- **Estrategia:** Atácale por la espalda (¡traidor!).

ESMERALD PASSAGE

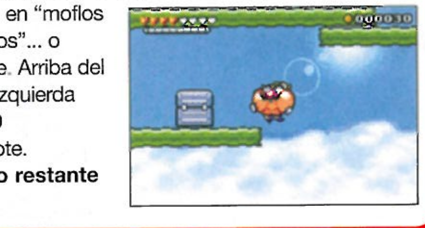
1 Palm Tree Paradise

- **CD 1.** En la quinta pantalla, oculto tras una pared falsa a la derecha.
- **Tiempo restante** 1:30



2 Wildflower Fields

- **CD 2.** Nada más empezar el nivel, déjate pinchar por la primera abeja para convertirte en "moflos aerostáticos"... o globo, vale. Arriba del todo a la izquierda está el CD esperándote.
- **Tiempo restante** 2:30





3 Mystic Lake

- **CD 3.** Junto a la puerta de salida, una vez has pisado la pobre ranita, ve a la izquierda. Para romper el bloque azul, rueda desde una cuesta.
- **Tiempo restante** 3:00



4 Monsoon Jungle

- **CD 4.** Tras la zona de las plataformas sobre el agua, entrarás en otra con un bloque marrón en el techo. Rómpelo lanzando algún enemigo y deja que te conviertan en globo. El CD: arriba a la derecha.
- **NOTA:** También puedes "engordar", romper el bloque verde del suelo y abajo, joya y enemigo de los de muelle. A "culazos", hazlo subir del todo para que te dé. Una vez seas muelle, podrás llegar al CD.
- **Tiempo restante:** 4:00

JEFE Cractus

- **Tiempo:** 1:00
- **Estrategia:** Atácale por la espalda. Cuando le quede poca vida, ayúdate de las escaleras para alcanzarlo.

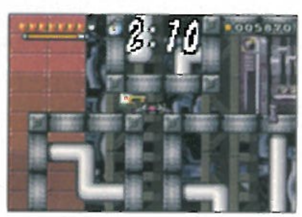


RUBBY PASSAGE

1 The Curious Factory

● **CD 5.** Tras pisar la rana, ve hacia la derecha y luego hacia abajo. Allí, déjate aplastar por cualquiera de las dos apisonadoras y ya en la siguiente zona, desciende hasta abajo del todo. Cuando cambies de pantalla, el CD aparecerá a la derecha. Y para alcanzarlo es imprescindible llegar aplastado cual sábana de estampado chillón en armario ropero de abuela conservadora (¡qué!), de lo contrario os caeréis por el hueco.

● **Tiempo restante** 3:30.



2 The Toxic Landfill

● **CD 6.** Después de recoger el tercer fragmento de gema verás, justo debajo, tres bloques marrones. Rómpelos y sitúate encima del tercer televisor tal y como muestra la imagen, y como suele hacer el gato en casa. Rómpelo y ábrete camino hacia la izquierda. Que sí, que allí está el CD.

● **Tiempo restante** 5:00



3 40 Below Fridge

● **CD 7.** Nada más comenzar podrás ver el CD en la segunda pantalla. Por mucho que te esfuerces o lo mires fijamente, de momento no puedes acceder a él. Para conseguirlo, primero debes pisar la rana y seguir tu camino hasta detenerte en el punto que muestra la imagen. Si te fijas un poco, también verás que debes romper ese bloque marrón. Ahora déjate caer y, antes de meterte en el remolino, ve a la derecha para cogerlo.

● **Tiempo restante** 4:00



4 Pinball Zone

● **CD 8.** Cuando completes el tercer puzzle del nivel (de esos en los que tienes que colar cuatro bolas en cada estancia), llegarás a una zona con tres "tótems" rojos de los que lanzan pinchos, rayos, enes amarillo mostaza, o como quiera que las llames tú. Si antes de entrar por la puerta vas hacia la izquierda, verás arriba el último CD de este mundo. Aunque "la Britney" decía que... bueno.

● **Tiempo restante** 6:00



JEFE Cuckoo Condor

● **Tiempo:** 4:00

● **Estrategia:** Lo primero que debes hacer es pasar rápidamente por debajo del péndulo. Éste descenderá para atraparte y llevarte contra las cuchillas de los bordes. No dejes que te pille, o te suicidamos a collejas de las que suenan. Cuando el péndulo esté a tu alcance, golpéalo. Siete toques serán suficientes para hacer salir al Cóndor que habita en su interior. El bichejo volará de lado a lado tirando huevos; tú debes cogerlos y golpearle en lo más alto del cabezón con ellos. Siete huevazos y ¡listo! Pero ojo con los "pollitos suicidas" (extrañamente, no suena colleja alguna) que aparecen cuando los huevos caen al suelo. Lo mejor es pillar un huevo (del Cóndor, no seamos brutos) e intentar lanzarlo de frente al Cóndor. De esta manera evitaremos a los molestos "pollitos" que se irán al lado contrario de la pantalla.



TOPAZ PASSAGE

1 Toy Block Tower

● **CD 9.** Tras pisar la rana y descender por la tubería que sostiene la llave de nivel, tírate por el primer gran hueco que veas (al lado del fragmento de gema). Abre la puerta, colocando el triángulo que encontrarás algo más a la izquierda, y CD "pal" bolsillo.

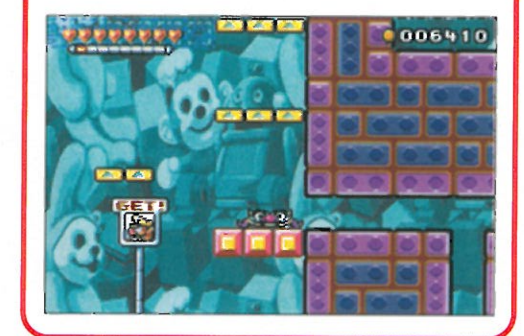
● **Tiempo restante** 4:00



2 The Big Board

● **CD 10.** Al entrar en la "gruta" ve hacia abajo y consigue la cara de Wario. Se quedará planchado. De esta guisa, ve por donde sobresalen esos tres bloques de borde rojo (que debes haber activado) y, algo más a la derecha, verás el CD.

● **Tiempo restante** 3:00



3 Doodle Woods

● **CD 11.** Al comenzar, a la derecha del todo verás cuatro bloques grises. A romperlos. La pared azul es falsa pero, de momento, no puedes pasar. Ya de vuelta, una vez pisada la rana, ve rodando y destruye los bloques que te impedían el paso. El CD, 1ª a la izquierda.

● **Tiempo restante** 6:00



TOPAZ PASSAGE (Continuación)

4 Domino Row

● **CD 12.** Tan sencillo como que te lo encontrarás de sopetón en tu camino en la misma zona donde está la rana, por la parte de arriba. Lo mismo le pasó a la abuela con el gato, cuando fue a encender la TV.



● **Tiempo restante** 4:00

JEFE Aerodent



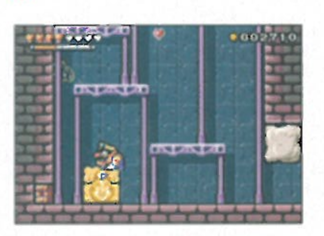
● **Tiempo:** 4:00

● **Estrategia:** Nuestro enemigo es un pequeño ratón que se esconde tras este gran globo hinchable con forma de oso. La rutina a seguir no es muy difícil, pese a lo que te pueda parecer en un principio. Cuando el oso esté arriba del todo, te caerán enemigos en paracaídas, de esos que tienen un gran pincho en el trasero. Tú debes saltar sobre estos enemigos, cogerlos y lanzarlos contra las posaderas del oso. Así descenderá, momento en el que deberás golpearlo una vez para darle la vuelta y atizar al ratoncillo (si eres rápido podrás golpearle al menos 5 veces seguidas antes de que se esconda). Ah, y ojito con las llamas cuando le quede poca vida. O sonarán collejas.

SAPPHIRE PASSAGE

1 Crescent Moon Village

● **CD 13.** Está hacia el final de la segunda zona, donde te encuentras con el fantasma pirata (ese que cuando tienes la llave te la roba el muy...). Tras una gran caída con diamante de los gordos incluído, verás unos bloques a la izquierda; rómpelos y unos pasos más adelante verás un fragmento de gema junto a un "sospechoso" bloque pequeño (tal y como muestra la imagen). Ayúdate de la cuesta que está cerca de la puerta de salida y llega rodando hasta este punto para poder alcanzar el decimotercer CD.



● **Tiempo restante** 3:30

2 Arabian Night

● **CD 14.** Podrás acceder al cacharrete que suena tras pisar a la rana. Concretamente, deberás pasar una zona donde está el último trozo de gema del nivel y pasar a la siguiente zona donde, con la ayuda de la alfombra mágica, tienes que dirigirte hacia la izquierda. Tras recoger un buen número de monedas y dos diamantes durante el corto vuelo encontrarás el CD, casi al lado de la tubería que te deja en la salida.

● **Tiempo restante** 4:00



JEFE Catbat

● **Tiempo:** (por debajo de 1:00 los cofres empiezan a desaparecer)

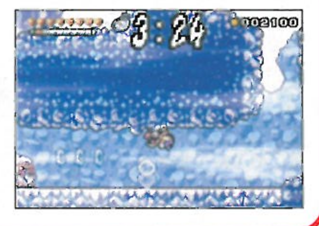
● **Estrategia:** Tu primer objetivo es golpear al pequeño murciélago que está en su cabeza. Para llegar hasta ahí tendrás que subirte en la olas que el gran gato provoca cuando golpea el agua. Seis toques bastarán para eliminar al bicho. Será entonces cuando la cabeza del gran gato quede pelada y ése será tu siguiente objetivo. Súbete en las olas y aterriza en su calva con una culada; repite la operación otras seis veces y problema resuelto. ¡Ah!, y cuidado con las collejas: cuando le quede un sólo toque, aparte de acelerar aún más la velocidad del oleaje, el bichejo escupirá continuamente esas molestas bolas de pinchos que te convierten en globo (cosa que te puede hacer perder un tiempo vital).





3 Fiery Cavern

● **CD 15.** En la siguiente zona, tras conseguir la llave, verás que, por la parte inferior, parece imposible atravesar un paso muy estrecho. En el otro extremo, uno de esos molestos monos nos congela y, por tanto, nos devuelve una y otra vez al principio. El truco está en ir agachado y esquivar el hálito helado saltando de esta guisa. Hecho esto, podrás coger el CD como quien lava. Por cierto, que la abuela guisa y lava como quien... gato.



● **Tiempo restante** 5:00

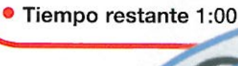
4 Hotel Horror

● **CD 16.** Tras la puerta número 103 se esconde el último CD del juego. Esta puerta la verás nada más empezar pero, hasta que no hayas pisado la rana, no podrás entrar. Cuando estés dentro, sólo debes subir hasta arriba del todo y dejarte convertir en abue¡CRONCH! Ejem... Dejarte convertir en zombie para llegar al cofre (recuerda que tienes que saltar para atravesar la plataforma). Toma abuela, tu paraguas.



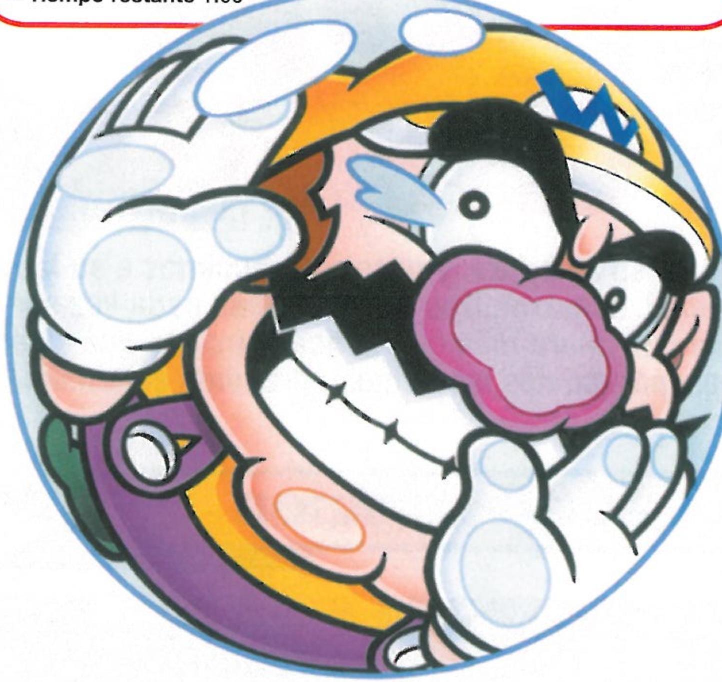
● **Tiempo restante** 4:00

GOLDEN PYRAMID



1 Golden Passage

- Sin CD
- Tiempo restante 1:00



JEFE Golden Diva



- **Tiempo:** 6:00 (por debajo de los cofres empiezan a desaparecer)
- **Estrategia:** Primero cuatro caras de piedra volarán alrededor de la Diva, ésta se protegerá con un abanico y tú debes romperlo lanzándole las cuatro caras (saltando sobre ellas para poder cogerlas). Entonces comenzará el verdadero combate; existen cuatro formas para golpearla:
  - Cuando aparezca el bicho verde, sólo salta sobre él y lánzaselo en la cara.
  - A la pelota azul, golpéala para que rebote por la pantalla. Con algo de puntería, lograrás explotarla contra la jeta de la Diva.
  - Lo de los huevos ya lo has visto antes: cógelos antes de que toquen el suelo.
  - El martillo tienes que lanzarlo al aire y ponerte tú debajo para convertirte en muelle. Salta entonces para golpear al enemigo.

Como ves, el asunto tiene tela; pero aún hay más. Cuando a Golden Diva le resten 4 toques para morir, empezará a romper el suelo (¡cuidado, está lleno de pinchos!). Atízale en cuanto esté a tu alcance, date unas collejas que no suenen (amistosas) y disfruta del final.

- **NOTA:** El "tiempo restante" se refiere al tiempo que te queda tras pisar el interruptor con forma de rana. No olvides que, en las luchas contra los jefazos, los cofres empiezan a desaparecer por debajo de 1:00. Los tiempos mostrados corresponden al modo "normal". En el modo "hard", la táctica a seguir será la misma pero dispondremos de algo menos de tiempo. Por último, al conseguir superar el modo "hard" aparecerá otro denominado "super-hard", donde el tiempo será todavía inferior.

- Te contamos cómo salir de la dificilísima Cripta del Explorador.
- Cruzamos la mazmorra de la Daga y el Escudo.
- Derrotamos a Onox en su propio castillo.



No hay nada que pueda detener a Link

ZELDA ORACLE OF SEASON

CUARTA PARTE

Link no se toma ni un respiro en su aventura, y nosotros seguimos a su lado en un nuevo capítulo de la guía. Las mazmorras que atraviesa cada vez son más largas y enrevesadas, así que ahora más que nunca conviene que sigas los consejos que te ofrecemos, porque nos las hemos aprendido al dedillo.

CRIPTA DEL EXPLORADOR













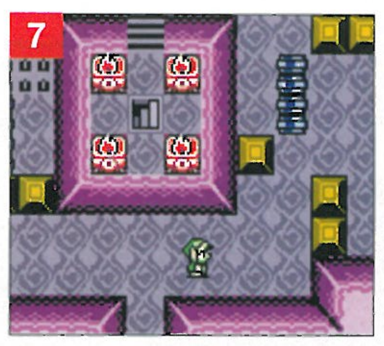
Desde la tienda de Pueblo Horon, ve una pantalla a la derecha y otra abajo. Baja las escaleras y **utiliza el Bumerán Mágico (1)** para activar la palanca. Teletranspórtate a Subrosia y habla con el capitán en la taberna (2). Ahora vuelve a Holodrum, ve una pantalla arriba, tres hacia la derecha y una abajo para llegar a la playa. **Habla con el esqueleto** a la derecha para que te deje probar la siguiente clave con las calaveras (3): pulsa una vez la segunda de la izquierda, dos veces la primera y tres la última. **Esto abrirá la puerta al desierto**, así que ve arriba y a la derecha hasta llegar al barco pirata hundido. Habla con el fantasma, sal, y ve a la esquina superior derecha para localizar una calavera que **debes coger con el Brazalete de Fuerza (4)**. Si vas a las arenas movedizas de la izquierda, comenzará a moverse, y debes entrar en la que provoque más movimiento para encontrar la campana oxidada. Vuelve al barco hundido y métete en la escalera hacia Subrosia. Ve arriba, a la derecha, sube las escaleras y dirígete a la pantalla de arriba de la tienda. Ve hacia el lado izquierdo y dos pantallas a la izquierda hasta la tienda (5), donde **te arreglarán la Campana Oxidada** si respondes "¡Hazlo!" cuando te pregunten.

Dale la campana a su dueño y, en la pantalla de arriba, entra en la casa **(6) y rompe la pared para llegar al otro lado.** Invoca el Verano, ve a la pantalla de la izquierda del barco, trepa por la enredadera y cruza el cementerio para llegar a la mazmorra.

Una mazmorra difícil

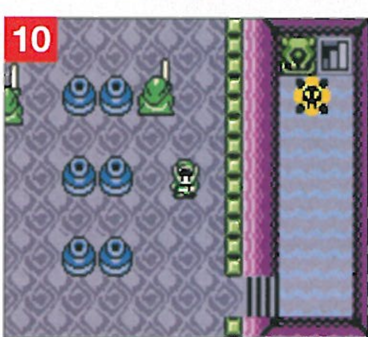
Sube una pantalla y rodea los bloques para llegar a la habitación superior. Más arriba hay una sala en la que un fantasma **te avisa de que**

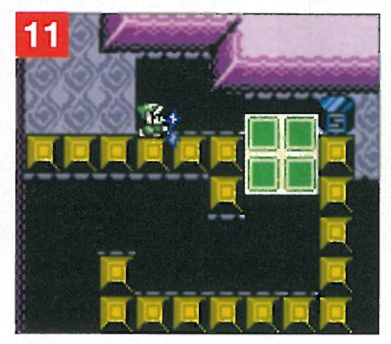
se van apagar las luces (7), así que usa las Semillas de Pegaso para ir a la habitación de la derecha. Acaba con los enemigos para obtener la Llave Pequeña. Vuelve a la segunda sala, abre la puerta de la derecha y sube. Ve una pantalla a la izquierda, otra arriba, y verás unas antorchas; enciéndelas con el **Tirachinas y las Semillas de Fuego (8)**. Vence al fantasma para que la habitación ya no se apague, regresa allí y coge la **Brújula** en la puerta de abajo a la izquierda. Luego baja las escaleras (empuja los rodillos con el brazalete).

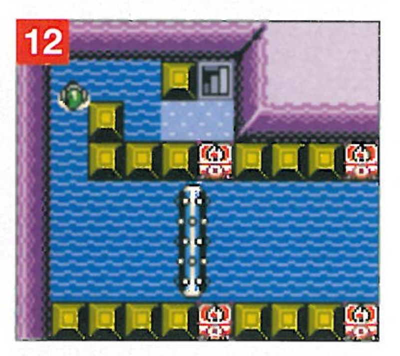






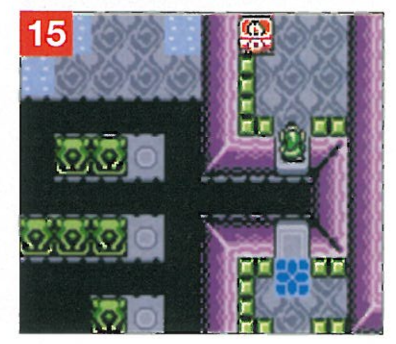












En la sala de las estatuas, baja una pantalla y activa el interruptor de la plataforma elevada. Empuja la cama elástica (9) dos veces hacia abajo y una a la izquierda. Al saltar llegarás a una plataforma con interruptor que **hará caer una Llave Pequeña a la habitación de abajo**, así que baja a cogerla. Vuelve donde las estatuas, tócalas para que revivan y elimínalas con el **Bumerán Mágico.** Lleva la que no se mueve al interruptor, cruza la puerta que se abre abajo, y métete en la escalera de la derecha (10) con cuidado de que no te dé la calavera.

Móntate en la plataforma verde, acaba con los murciélagos y **utiliza los Guantes Magnéticos (11)** para impulsarte con el cilindro azul y llegar a tierra firme. Ahora usa las **Semillas de Pegaso** y ve a la izquierda. De los dos interruptores de la izquierda, pulsa el de abajo y, de los de abajo, el de la izquierda. Por último, pulsa los demás empezando con el de la izquierda. **Al colocar las estatuas aparecerá una Llave Pequeña.**

La llave abre la puerta de la sala donde antes se movía la calavera. Sólo puedes llegar a la cama elástica que hay entre los bloques si, desde la derecha, empujas el primer bloque, luego el tercero, y subes o bajas el del medio. **Repite la operación en el lado izquierdo** para tener vía libre a la cama. Muévela a la izquierda del tercer bloque de la izquierda, dejando un hueco para llegar al Mapa. Baja a la sala de la cama y abre la puerta de la derecha. Enciende las cuatro antorchas con ayuda de las Semillas de Pegaso, porque se apagan muy rápido, y derrota a otro fantasma.

Ahora ve unas habitaciones a la izquierda **y bucea (12)** para sortear los rodillos con pinchos. Cuando bajes por las escaleras, verás unos enemigos al otro lado del precipicio. Cárgatelos **usando el Tirachinas y las Semillas Esencia** para que salga el puente. Activa la bola azul de arriba y utiliza los Guantes Magnéticos en los cilindros azules para llegar a las camas elásticas. Salta en la cama azul, mata a los esqueletos, sitúate en el borde del hueco de arriba y salta al otro lado con la Pluma de Roc y las Semillas de Pegaso. Entra en la habitación de arriba y asegúrate de llegar al cofre (acaba con los murciélagos antes) para obtener **la Capa de Roc, con la que podrás saltar mucho más.**

Con tu nueva habilidad, ve al primer puente que se derrumbaba, y luego hacia la derecha. En la sala de la derecha, si acabas con los enemigos, **sale una cama elástica que debes poner aquí (13)** para llegar a la plataforma verde, que te lleva a tierra firme. Ahora debes tirar la bola de acero repeliéndola con los Guantes Magnéticos donde está el interruptor, y así conseguirás un cofre que contiene otra Llave Pequeña.

Si vuelves al camino que lleva a la sala de los rodillos y el agua, verás **un bloque bajo las escaleras** que debes quitar con una llave. Luego salta con la **Capa de Roc** para llegar a la habitación inferior. Acaba con los gusanos para que se abra la puerta a un interruptor al otro lado del abismo. Usa la Capa de Roc y las Semillas de Pegaso para llegar a él. Tras la puerta de la derecha hay dos fantasmas que **intentarán apagar las luces (14)**, así que atácales para evitar que lo hagan. Si apagan alguna, enciende la antorcha con las Semillas de Fuego.

Vuelve al inicio y ve una pantalla a la derecha, donde **se hallan unos magos y muchas escaleras.** Éste es el camino: escalera de arriba, luego la única que hay, la de abajo a la derecha, la única que hay, la de abajo a la derecha, la de arriba, y la última. Ahora, llega al camino de la izquierda usando los Guantes Magnéticos y la Capa de Roc. Arriba, acaba con los enemigos y coge la llave. De vuelta a la sala donde usaste los Guantes Magnéticos, **monta en la plataforma verde de la derecha** y empuja el bloque hacia arriba. Abre la puerta superior, baja a la zona de agua que hay una pantalla arriba, baja y activa los interruptores saltando. Empieza con el tercero (15) (usa la Semilla de Pegaso), luego el de arriba del todo, y acaba con el del medio. Cruza el puente que aparece para llegar a la plataforma superior, que te lleva a un interruptor que hace salir una cama elástica roja. Arriba, usa la plataforma verde para llegar a la derecha, donde hay una escalera. Pon en rojo las dos bolas; sube por las escaleras y, a la izquierda, **pon en rojo sólo la bola de abajo.** Con esto se abre la puerta de arriba, a la que llegas con la Capa de Roc. **Acaba con los enemigos para obtener la llave del jefe final.**

Para terminar, déjate caer a una habitación de abajo, y vuelve donde estaban los magos y el lío de las escaleras. La puerta de la sala del jefe te espera abajo, a la izquierda.

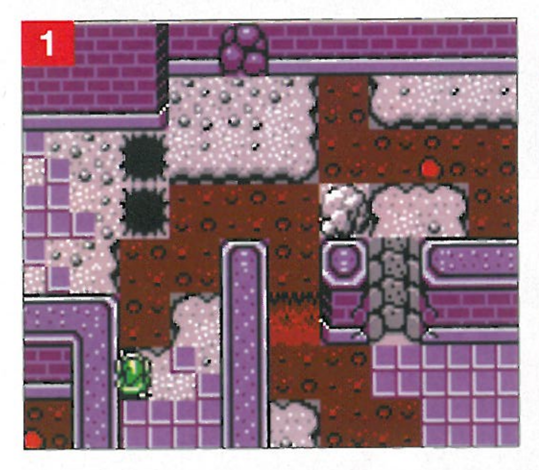
Geeok, un jefe duro de pelar

Al pelmazo de Geeok le derrotas **golpeando a la vez sus dos cabezas de dragón** para que se convierta en esqueleto. Tras sortear las bolas de fuego con la Capa de Roc y utilizar el ataque giratorio, **atácale con tu fabulosa espada de madera unas ocho veces** y... ¿ya está? Sí, pero vas a tener que sudar la gota gorda para lograrlo. Advertido quedas con el amigo.



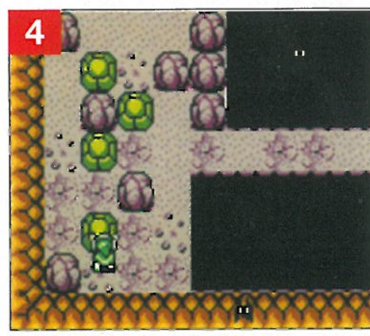
EN LA PÁGINA SIGUIENTE Cruzamos la mazmorra de la Daga y el Escudo, y nos colamos en el castillo de Onox. ¡Tiembla!

LA ERUPCIÓN DEL VOLCÁN

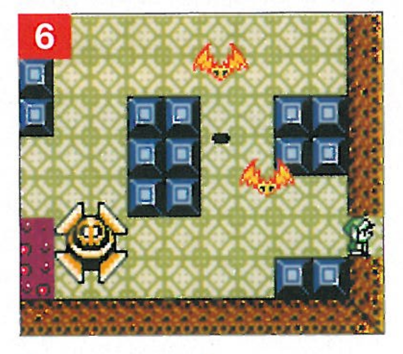

1

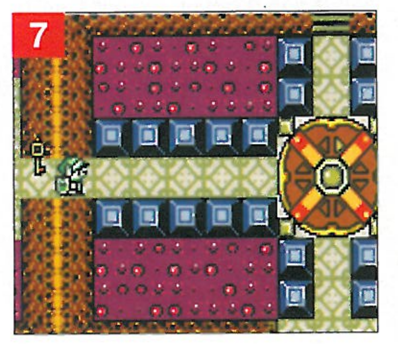

2


3


4


5


6


7

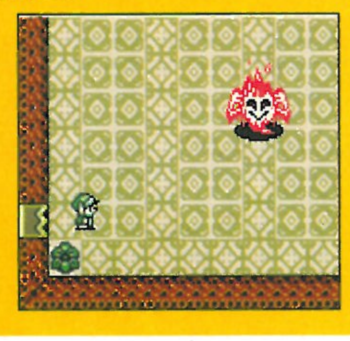
Con las Semillas Tifón, dirígete al árbol que está situado en el centro del mapa, y desde aquí, ve abajo, izquierda, arriba dos veces, izquierda, arriba, izquierda y arriba. Salta los agujeros con la Capa de Roc. Ahora ve a la derecha, arriba y a la derecha **para invocar el Otoño en el árbol de estaciones.** Ve a la izquierda, dos veces arriba y dos abajo (lógicamente, no vuelvas sobre tus pasos, si no por el otro camino) y cambia ahora la estación a Invierno. Con esto conseguirás tener el paso libre al teletransportador de Subrosia que está situado arriba y a la derecha (sigue el camino de la nieve).

En Subrosia **(1)**, sube y tira una bomba en el agujero como hace el personaje azul para **hacer que los volcanes entren en erupción.** Después regresa a Holodrum y ve una pantalla arriba, dos a la derecha y una abajo para invocar el Verano. Con esto **lograrás que aparezcan unas plantas (2)** por las que podrás subir en la zona de la derecha.

Arriba, ve a la izquierda para localizar una cueva por la que debes entrar. Utiliza el Guante Magnético para alcanzar el otro lado **(3)** y repite la operación con el bloque que hay a la derecha. Por el camino hallarás diversos bloques **(4)** que te impiden el paso, así que sólo tienes que ponerle algo de "empuje" para que te abran camino. Cuando estés de nuevo en el exterior, ve a la izquierda del todo **para regresar a Subrosia,** y una vez allí, arriba encontrarás la entrada a la siguiente mazmorra.

¿De fuego o de hielo?

El enemigo intermedio de esta mazmorra **adopta dos formas distintas,** y contra cada una tienes que utilizar una táctica diferente. Cuando se transforme en hielo, **emplea el Megatirachinas con la Semilla de Fuego,** y reserva la **Semilla Misteriosa** para atacarle cuando se convierta en una bola de fuego. Como ves, se trata de usar un arma para cada aspecto.



Mazmorra de la Daga y el Escudo

Arriba a la derecha, con las semillas de Fuego cargadas en el Tirachinas, debes darle a la estatua que hay al otro lado de la pantalla para que aparezca una Llave Pequeña. Vuelve a la pantalla anterior y dirígete dos pantallas arriba. Aquí te están esperando unos enemigos a los que, como recordarás, **debes atraer en primer lugar con los Guantes Magnéticos** para alcanzarlos. Cuando se abra la puerta de arriba, acaba con todos, y al del caparazón lánzale la bola que hay arriba para librarte de él. Coge la llave, ve dos pantallas a la derecha, aparta el bloque y usa la escalera. Dirígete a la parte de abajo para entrar en la siguiente habitación, en la que te estarán esperando **unos rodillos con pinchos (5)** que debes esquivar con la Capa de Roc para hallar la salida. Verás que hay unas cuchillas grandes dando vueltas **(6)** y un interruptor a la derecha que tienes que pulsar para que así se abra la puerta por la que debes entrar. Si quieres la Brújula, entra por la escalera, y si no, abre la puerta con cerradura y **localizarás una puerta giratoria (7).** Métete en ella para que te deje arriba, dirígete a la izquierda y baja de nuevo para meterte esta vez en la puerta que te deja abajo. Deshazte de todos los enemigos, sal de la habitación y cuando vuelvas a entrar, **quédate quieto** para conseguir que la estatua que bloquea el camino a la escalera comience a moverse.

En la siguiente zona, a la derecha, encontrarás el Mapa. Utiliza los Guantes Magnéticos para colocar la bola **(8)** en el interruptor y hacer que se forme un puente. Para llegar a él, métete en la escalera y vete a la derecha. Verás que a la izquierda hay unas estatuas que rodean un cofre: tócalas y acaba con ellas utilizando el Bumerán. **Dentro del cofre se esconde el Megatirachinas.**

Vuelve sobre tus pasos hacia la pantalla anterior al puente que cruzaste e introdúcete en la escalera. Ve arriba, luego a la izquierda, baja y cruza de nuevo la puerta giratoria para localizar a la derecha un cofre con una llave. Vuelve a la parte de arriba con la puerta giratoria, dirígete a la derecha y baja por las escaleras. Usa los Guantes Magnéticos para sortear la lava. En la siguiente habitación verás **tres estatuas a las que debes atacar a la vez** con el Megatirachinas para llegar a la siguiente sala tras subir por las escaleras que aparecerán. Rompe los bloques resquebrajados a base de bombazos (trata de romperlos de tal forma que la bola de fuego que merodea en esa habitación lo tenga difícil para alcanzarte) y coge la llave con la que podrás abrir la puerta con

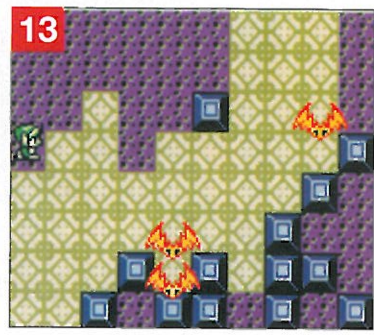














cerradura de la habitación anterior.

Ahora llega la hora de enfrentarse al **jefe intermedio** de la mazmorra, al que debes derrotar usando la táctica que te detallamos en un recuadro aparte. Cuando acabes con él, ve a la pantalla de arriba, y enciende rápidamente todas las antorchas con el Megatirachinas para que aparezca una escalera. Una vez arriba, sube una pantalla y **prepárate para un nuevo puzzle,** que consiste en colocar los bloques de hielo **(9)** en las baldosas amarillas que hay a la izquierda. Para superarlo, primero empuja el bloque de la izquierda hacia abajo y después a la derecha; el de arriba, empújalo hacia abajo y luego a la derecha para colocarlo; ahora, empuja el de la derecha hacia abajo, derecha, arriba y derecha para colocarlo; el que queda, empújalo hacia la derecha. Ahora aparecerá una escalera que te conduce a un subterráneo que lógicamente debes cruzar. Una vez fuera, verás que hay una bola de esas que te pide el cuerpo que las actives, así que hazlo con el Bumerán Mágico **para que se forme un puente** que te llevará directo a la siguiente habitación. Acaba con todos y tira los conejos al vacío con tu espada para que se abra la puerta de abajo, **que te lleva a la Llave del Jefe.** Baja, abre la puerta que está a la izquierda, y ve dos pantallas hacia la izquierda. Verás que hay una pared **al lado de un búho (10)** que se puede romper con una bomba. Entra y fíjate muy bien en cuál es el recorrido que hace el búho, porque tú **tienes que seguir el mismo** para conseguir una Llave Pequeña. Ve una pantalla abajo y dirígete a la izquierda. Coge un bloque de hielo, ve una pantalla abajo y lánzalo sobre el agujero de lava. Entra en la escalera de la izquierda y coge la Llave Pequeña del cofre. Ve una pantalla a la izquierda y entra en la escalera; monta en la vagoneta e introdúcete en la escalera. Luego ve una pantalla a la derecha y una abajo para entrar en otra escalera; ve arriba y coge otro bloque de hielo, monta en la vagoneta, quita el bloque con una llave y **lanza el bloque de hielo al hueco (11)** que hay en el suelo. Abre la puerta de abajo y monta en la vagoneta para coger otro bloque de hielo; vuelve a montar en la vagoneta, ve por la puerta que abriste, sube en la vagoneta y **lanza el bloque en el cuadrado de lava.** Vuelve donde los bloques de hielo para coger uno y sube otra vez a la vagoneta. **Activa el interruptor** del lugar donde te deja **(12)** para cambiar el sentido de las vías y súbete de nuevo en la vagoneta. Llegarás al último agujero, por el que **debes dejar caer un bloque de hielo** para terminar de enfriar la zona de abajo, a la que podrás llegar por la escalera que tienes a tu derecha. Abajo, entra por la escalera de la derecha y luego ve otras dos pantalla a la derecha y una abajo para localizar la última Llave Pequeña. Regresa a la zona de lava, ve a la izquierda y baja entre los bloques **(13)**. Ve a la izquierda y abre la puerta del **jefe Medusa Head (14)**.

La estrategia para ganarle consiste en **esquivar todos sus ataques** con la Capa de Roca y **golpearle con tu espada** unas dieciocho veces. No es nada complicado, ya lo verás.

CASTILLO DE ONOX

Vuelve a Pueblo Horon, **habla con el Árbol Maku (1)** para que te de la Semilla Maku y dirígete hacia el Castillo de Onox. Para llegar allí, ve al puente de la primera mazmorra, pasa por el primer tronco y continúa arriba a la izquierda. Otro tronco te lleva directo.

Dentro, cruza todas las pantallas hacia arriba y vence los enemigos. Al final **te espera Onox** en sus diversas transformaciones. En la primera **(2)**, esquívale con las semillas Pegaso y ataca con espadazos giratorios. Tras el séptimo, usará a Din de escudo; utiliza el Cetro de Estaciones para que se vaya y atácale con tu espada.

Cuando tome su forma real, **salta sobre el dorso de la mano** que te lanza y dale en la cara. Esquiva sus ataques corriendo con las semillas Pegaso. Para terminar, esquiva también con las semillas el fuego azul y el fuego rojo que te lanzará.





EL DIBUJO DEL MES



¡UN «TONIC TROUBLE» PARA TI!

DAVID TERREN MARÍN (ZARAGOZA)
Jimmy: ¿Y ese quién es, Goku, Vegeta, "Cocreta"? Mari: ¡Pero qué ignorante eres, querido! ¡Es uno de los de "Tragon Ball", como tú! Jimmy: ¡Ah! ¿Y el de la gorra?



ALBA VIZCAYA SÁNCHEZ (CÁDIZ)

JUAN AGUADO SOLANA (CÁCERES)

VAMOS A VER, SI HACER UNA FOTO DIVERTIDA CON UNA N64 NO ES TAN DIFÍCIL, POR ZEUS. VENGA, QUE COMO NO LA MANDÉIS, NO HAY CONTROLLER.



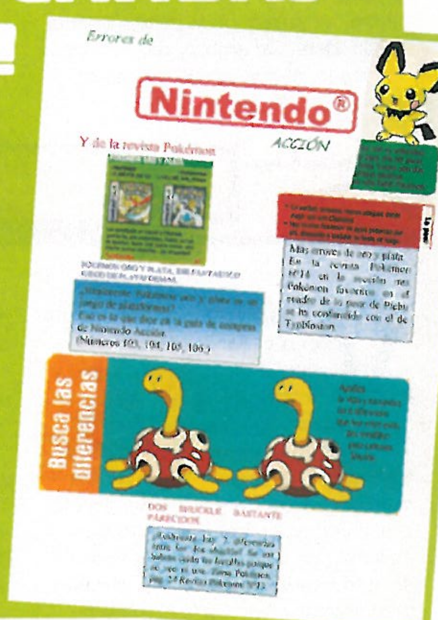
JESÚS PÉREZ MARTÍNEZ (BURGOS)
Mari: ¡Jimmy, a ver cuándo ordenas tu habitación, que aquí hay un chaval tirado!



LUIS M. DEL TORO (SEVILLA)
Jimmy: ¡Mari, a ver cuándo ordenas tu habitación, que... que...! ¡Es verde! (¡Bof!)

¡UNA DE GAMBAS GORDAS!

Nuestro, llamémosio amigo, Alejandro Lumbreras, de Ávila, nos ha pillado por todos lados. Eso que tenéis ahí al lado es un glosario de los langostinos con mahonesa más cantosos: que si «Pokémon» es un plataformas, que si Pichu tiene los mismos puntos flacos que Typhlosion y... vaya, es que esta es muy gorda. Para encontrar las seis diferencias entre los dos Shuckle, ya podías pasar 40 días y 40 noches mirando, que no ibas a encontrar ninguna. Ejem... Son cosas que pasan por culpa de... ¡de Jimmy! Jimmy: ¡¿EIN?! Vamos a ver, yo trago mucho, ¿no? Mari: Cierto. Jimmy: Y no hago ascos a las gambas. Mari: Me reafirmo. Jimmy: Por lo que, en cuanto las veo, las hago desaparecer. Mari: Culpa de NA, pues. Jimmy: ¡Gané!



CONSULTORIO

"Peligro interior, unión exterior. El ejército llevado por un noble de corazón resultará justo a la vista del cegado. Los débiles se aúnan a una. Ventura." "Rezatrasero u oráculo", Ed. Planet Jimmy (Colección: Chincompletá)

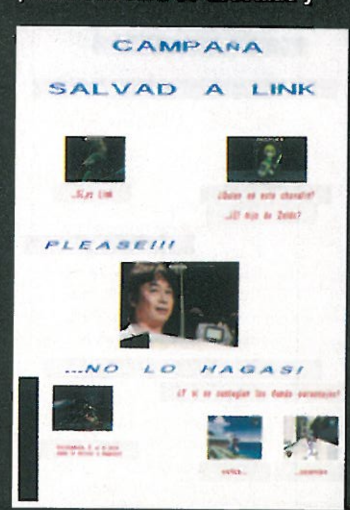
▶ DIEGO PRADAMOS
(¡Calahorra! ¡La Rioja! ¡Eran tiempos de la tropa gala!)

¡Hola Jimmy! Tengo unas cuantas preguntas que hacerte. Me gustaría saber qué ha pasado con unos juegos de N64 que tenían previsto salir, pero al final no salieron (por lo menos en España). Son éstos: Aidyn Chronicles, Mega Man 64, Hey You Pikachu, Scooby Doo, Batman y más.
Y qué era eso de la 64DD, y por qué no ha salido al mercado en España.
PD: Me encanta vuestra revista.

■ ¡Hola Diego! Uno no se lo explica, y dos tampoco, pero estas cosas pasan. El porqué no llegaron a España es difícil de colegir, pero quizá el hecho de que ninguno de estos títulos fuera "un bombazo superventas qtc" aclare tus dudas. Es decir que, si ninguno vendió bien por allí (USA), el pensamiento general es que no venderán bien por aquí (Europa). Respecto al 64DD, pues... ¡buf! ¡Mariiii! Anda, hija, que me he cansado de pensar tanto.
Mari: Pues era un cacharrete muy mono, que se conectaba a la N64 y rulaba con discos grabables. No salió por estos andurriales porque... ¡Jimmyyyy! ¡Que no lo sé! Jimmy: ZZZZ¡Sí, mi sitio-teniente, los acorazonados vuelven a la frente y...! ¿Em? ¡Ah, eso! Pues porque en Japón no vendió casi nada. Y mira que los japoneses se lo compran todo el primer día, esperando colas de noches enteras, con lo cual les da tiempo a dormir unas siestas ejemzzz...

▶ JAVIER BALLESTEROS
(Madrid, que fue fundada como Majerit por los musulmanes)

Estimado Jimmy: Ante el inminente peligro que se cierne sobre el personaje protagonista del mejor videojuego que se ha inventado, te envío lo que espero sea el detonante de una mega-campaña orientada a que nuestro inefable Shigeru recapacite y vuelva a su idea original, haciendo que Link evolucione, a nivel gráfico, lo mismo que los demás personajes que componen los nuevos juegos de GameCube.
Llevo dándole a las consolas desde la "Atari Atapuerca" de 1/2 bit y, por ello, he sido testigo de cómo afectaban a los personajes las mejoras que Nintendo incorporaba en el desarrollo de sus productos. Espero y deseo que Link no se convierta en un pitufo con cara de asustado y



que el juego de Zelda siga tan "rolero" como siempre.
PD: ¿Piensas que el director de ventas de Nintendo Europa adelantaría el lanzamiento de GC si le envío un jamón de Jabugo? (Los dientes me llegan hasta el suelo... de envidia, claro).

■ ¡Siempre con lo de que me timan! "Estimado Jimmy, estimado Jimmy". Ejem... A ver, qué hay de comer... digo, qué hay que responder. ¡Oh, un jugador de Atari Atapuerca de 1/2 bit! ¡Y enfadado, con lo raro que es verlos así! ¡Una foto, a ver cuánto me da el Profesor Oak por ella! Respecto a lo de Link, vamos a ver una cosa, lectores y lectrices en general: ¿Quién creó al chaval? Miyamoto. ¿Alguien es capaz de hacer algo remotamente parecido en calidad? Pues entonces, dejadle hacer, por Zeus, que aunque la pinta del vástago no guste a algunos, Shigeru nos ha prometido un juegazo. Y cuando este señor promete, lo cumple. No como la Mari. Mari: ¿Tú eres imbécil, hijo? Jimmy: ¿Ves? ¡Prometiste no insultarme más!

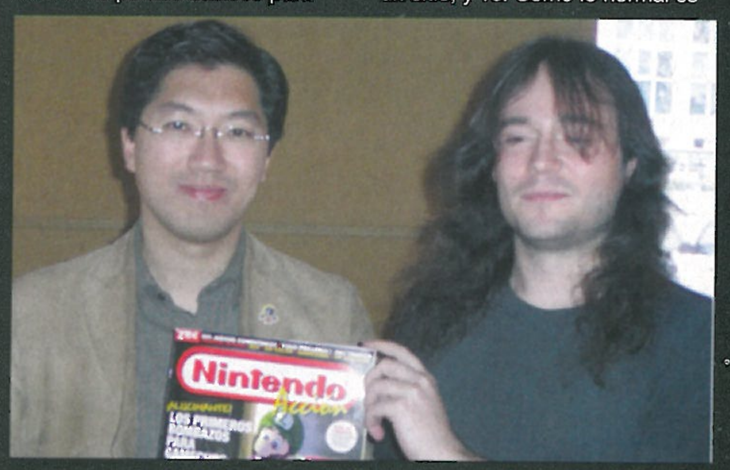
▶ Sr. Director de Ventas mentado ***(Pues... Europa, ¿no?)***

Aterido Jimmy, te mando otro jamón, dado el maravilloso excedente del que inopinadamente disfruto. Te den.

DE CÓMO CODEARSE CON GENTES SIN DEJARSE LOS HÚMEROS

"Aun siendo el último mono de tu círculo social-laboral, puedes llegar a conocer gente interesante sin que se acuse la clasista diferencia". Donkey Kong Jr.

Conseguir una foto con personajes de alta catadura no es cosa fácil para un seguidor de la doctrina "Jimmyesca", por lo que daré unos puntos básicos para llevar a buen término tan inútil, insulsa y vana empresa.
Lo primero es salir de casa. Una vez fuera, queda con alguien en un sitio, y ve. Como lo normal es que no te enteres de dónde estás ni con quién has quedado, métete en cualquier sitio en el que veas bastante gente. Si se puede comer dentro, mucho mejor. A partir de ese momento, ve realizando estos puntos en orden, hasta tenerlos todos tachados:
1-Habla con todo el mundo como si los conocieras de toda la vida. Si corren, persíguelos sonriente.
2-Come algo, hombre.
3-Adula la digna vestimenta de los encargados de seguridad.
4-Haz que uno de ellos te lleve al urinario. Quédate allí un rato.
5-Sal del WC cuando escuches una expresión oral en idioma extranjero. No olvides tirar de la cadena y limpiarte bien.
6-Aparece de nuevo en la sala principal, cogiendo del brazo al estupefacto extranjero y cuéntale historias de tu pueblo sin pronunciar "j", "z" o "rr" alguna.
7-Alucina cuando se ría y te cuente una de las suyas.
8-Aprovecha tu reciente amistad para coger una cámara y hacerte una foto junto a él. Cuidado con el cuello del dueño de la cacharra.
9-Si aún no has cumplido ningún punto, levántate de la cama y aprende retoque fotográfico, que también queda resultón.



Yuji Naka es una leyenda viva. Y de suerte, salió vivo. El acoso a historias de su pueblo de "Javiel" fue tal que el creador de Sonic cayó inconsciente tras la foto.



La Mari me hizo esta foto cuando fuimos a lo de la "Brisni". (Debería ponerme en serio con el "Potochof").

GAME BOY ADVANCE

ATLANTIS:EL IMPERIO PERDIDO

Nivel	Passwords
Nivel 2	bmqdnpjs
Nivel 3	brzsgzdy
Nivel 4	bvmjfylg
Nivel 5	b7jhpmhc
Nivel 6	c6xqlunf

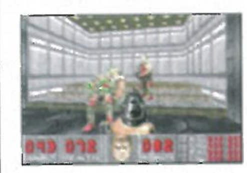
CHUCHU ROCKET!

- **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.
- **Pasando de los créditos.** Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos y ya sepas hasta el nombre del perro de cada programador, mantén pulsado B para que vayan un poco más deprisa, leñe.
- **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
- **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.



DOOM

- **Traje antiradiaciones:** Pausa el juego y mantén pulsados los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Modo Dios:** Más de lo mismo. Recuerda, pulsando L y R presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
- **Todas las armas e ítems:** Igual, pero con la siguiente combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.
- **Invulnerabilidad:** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
- **Mostrar el mapa de la computadora:** Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.Con el juego pausado, acuérdate.
- **Desbloquear modo "Berserk":** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, tras pausar el juego.



DRIVEN

- **Todos los coches y circuitos:** Introduce 29801 como código.
- **"Master Car":** Introduce 62972.

ESPN X GAMES SKATEBOARDING

- **Combos más fáciles en el modo Vert X.** Cuando llegues a cualquier lado de la rampa, pulsa Arriba + B para hacer un Frontward 50/50 y deslízate un poco por el raíl. Antes de bajar, haz unos cuantos tricks cortos y tu patinador saltará automáticamente a la altura que, se suponía, debías de conseguir si no consigues hacer el 50/50. Lo mejor que puedes hacer es, primero, el 50/50, después cinco o seis tricks cortos, y salir con un Noserock.
- **Despegue:** En la pantalla del título, selecciona "Vert" y después "X-Rage". Coge a cualquier patinador y un escenario. Tienes 60 segundos para hacer puntos. Cada vez que consigues puntos, la barra del fondo de la pantalla va subiendo. Cuando llegue al tope, una esfera aparecerá en la rampa. Cógela y sube la rampa para despegar y encontrarte volando por los cielos. Mientras andes por allí, haz tantos tricks como puedas para conseguir puntos extra al caer.



FINAL FIGHT ONE

- **Varios:**
  Tenemos cuatro trucos para este de golpes. Lo bueno, sólo hay que hacer una cosa para activar los cuatro. Lo malo, tenéis que eliminar 2000 enemigos. ¡Ah, los trucos!... son estos: Comenzar con 9 vidas cada partida, seleccionar escenario, tener la posibilidad de elegir a Cody y Guy Alpha y poder repartir puñetazos mucho más rápido.

GRADIUS ADVANCE

- **Todas las armas:**
  Pausa el juego y pulsa: Arriba, arriba, abajo,abajo, L, R, L, R, B y A.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

- **A por el troll.** Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y haz un Flipendo. Entonces, cuélalo en el agujero más grande de la izquierda del todo.

IRIDION 3D

- **Desbloquear todos los niveles**
  Introduce como password: S3L3CT0N y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú passwords e introduce: **SH0WT1M3**
- **Ver los jefes finales:** En el menú opciones, resalta y accede a la opción "Start Level". Selecciona tu nivel y seguidamente selecciona "Start at Boss".

LADY SIA

- **Niveles de Bonus**
  Si consigues un Perfect en cada nivel de un reino, obtendrás un nivel especial de bonus para ese reino.

MONSTRUOS, S.A.

¿Que aún no has visto la película? Pues "vela", ¡y dale cera al cartucho!

Nivel	Passwords
Nivel 2	YMB2VN
Nivel 3	LRB13G
Nivel 4	4RB97C
Nivel 5	7QCZB9



NBA JAM 2002

- Para jugar en la playa o en la calle introduce el siguiente password: LHNGGDBLBJGT.

RAYMAN ADVANCE

- **99 Vidas:** Pausa el juego e introduce la siguiente secuencia para conseguir unas vidillas: Izquierda Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Todos los movimientos especiales:** De nuevo con el juego pausado, mete esto a ver que pasa: Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invencibilidad:** Con todo pausadito, me introduzca esto: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.
- **Rellenar la salud:** Pausa y L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.
- **Continues ilimitados:** Si quieres continuar de gorra, sin gastar un Continue, introduce en la pantalla de continuar la siguiente secuencia: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

- **Seleccionar Nivel.** Tan fácil como introducir: **JV31-.**
- **Más cosas.** Para empezar con una armadura, un traje termal y el traje negro (dificultad super-hero) introduce: **SP1DY**
- **El pricipio del final.** Para comenzar directamente en el último nivel: **RV8WJ**

TEKKEN ADVANCE

- **Jugar con Heihachi:** en cualquier nivel de dificultad, acábate el juego con los 9 luchadores.
- **Vestimentas ocultas:** Para cambiar de vestuario a cualquier personaje, pulsa "Start" cuando lo tengas seleccionado.
- **Modo Team Battle/Vs.** Team Battle: Una vez que hallas obtenido a Heihachi, utilízalo para acabar el modo Arcade.

WARIO LAND 4

"Disc-Man":
Todos los cd's que os encontréis a lo largo del juego podréis escucharlos en la "Sound Room".

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

MACE WINDU

Passwords	
Nivel 2	WB1BCPF
Nivel 3	VCJMBFF
Nivel 4	VC1MBPF
Nivel 5	VCJNBYF
Nivel 6	VC1DBYF
Nivel 7	VCGYCFH
Nivel 8	VCXYCFH
Nivel 9	VCDZCPH
Nivel 10	VCVZCPH

OBI-WAN

Passwords	
Nivel 2	CDJ3BYF
Nivel 3	DDJ3B6F
Nivel 4	FDJ3BFG
Nivel 5	GDJ3BPG
Nivel 6	HDJ3BYG
Nivel 7	JDJ3B6G
Nivel 8	KDJ3BFH
Nivel 9	LDJ3BPH
Nivel 10	MDJ3BYH

QUI-GON

Passwords	
Nivel 2	VHN3B6F
Nivel 3	VML3B6F
Nivel 4	VR13BFG
Nivel 5	VW13BPG
Nivel 6	V013BYG
Nivel 7	V413BBG
Nivel 8	VCY3BBG
Nivel 9	V8Z3BBG
Nivel 10	V0C3BYH

SONIC ADVANCE



- **¡Vámonos Tails!:** Para que nuestro querido zorro nos siga a todas partes, ayudándonos en todo lo que pueda, márcate lo siguiente: En la pantalla de selección de personaje resalta a Sonic y, a continuación a Tails; pulsa "abajo" y luego resalta a Knuckles; presiona L y, finalmente, resalta a Amy y pulsa R. Elige a Sonic y... ¡a darle al tema!.

NINTENDO 64

DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mirando el pelo de Kasplut cuando lo encuentres, sabrás el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego de Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

DOOM 64

- **Menú trucos:**
  Para acceder al menú debéis introducir el siguiente password: **¿TJL BDFW BFGV JVVB**

F-ZERO X

- Pulsando la siguiente combinación en el menú principal: L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquieda, C-derecha y Start. Tendréis todos los circuitos, naves y competiciones de este vertiginoso juego. Sonará el típico ruidillo de confirmación si lo habéis hecho bien.

ISS 2000

- **Jugadores cabezones:** Pulsa ▼(2) ▲(2) ▶ ◀ ▶ ◀, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". ¡Oh, qué lindas "verolas"!

ISS 64

- Descubrir los equipos ocultos:
  En la pantalla principal mantén pulsado el botón Z y presiona la siguiente combinación: ▲, L, ▲, L, ▼, L, ▼, L, ◀, R, ▶, R, ◀, R, ▶, R, B, A y START.

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

El nuevo éxito de Disney ya tiene sus atajos.

Nivel	Password
Submarino	DCNC
Cala	XDKV
Fuego	CFCS
Hielo	DHCV
Volcán	TJJT
Interior	JMFJ
Palacio	QNFS



BUBBLE BOBBLE 2

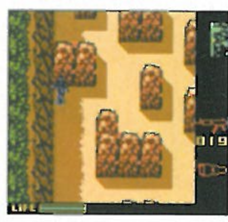
Seleccionar escenario: introduce el siguiente password:
Derecha Triángulo 5 Derecha Triángulo V

CHICKEN RUN

Nivel	Password
2	Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3	Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4	Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5	Honor, Corona, Diamante, Corona.
6	Valor, Diamante, Cruz, Plata.

METAL GEAR SOLID

- **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
- **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.



MONSTRUOS, S.A.

Passwords
- El apartamento de Sulley: **SLLY**
- Planta "Susto": **BDRM**
- Monstruos S.A. Parte 1: **M1K3**
- Monstruos S.A. Parte 2: **P4PR**
- Monstruopolis - Noche: **N1T3**
- Monstruopolis - Día: **D4Y-**
- Monstruos S.A. Parte 3: **M1NC**
- Laboratorio Secreto Parte 1: **L4B-**
- Cueva de los Himalayas: **SN0W**
- Trineo Himalaya: **SL3D**
- Laboratorio Secreto Parte 2: **L4BB**
- La Bóveda: **V4LT**

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S ADVENTURE

- **Menú Trucos:** Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Elige la opción **Music/Effects** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
- **Selección de nivel:** Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

RAYMAN

Deja de darte cabezazos:
- **99 vidas:** Pausa y pulsa A→B↑A ←B↓A→B↑A←B.
- **Mapa Completo:** Pausa y pulsa A←A←A B→B↑BA←A↓A.
- **Energía al completo:** Pausa durane el juego y pulsa B→A↑ B←A↓B y →.
- **Todos los poderes:** Vuelve a pausar el juego y realiza la siguiente combinación: →← ↑↓A↑↑↓↓B→→← ←A.



ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Password
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

SABRINA: ZAPPED!

Tenéis que introducir en el menú "Passwords" el código correspondiente a cada nivel. Pero, por favor, hacedlo sólo si la cosa se os atraviesa un poquito. No os vayáis a arrepentir.
- **Nivel 1-2:** Sabrina, Sabrina, Salem, Jem.
- **Nivel 1-3:** Sabrina, Salem, Salem, Chico colorado.
- **Nivel 1-4:** Sabrina, Harvey, Salem, Harvey
- **Nivel 2-1:** Salem, Cloey, Sabrina, Salem.
- **Nivel 2-2:** Harvey, Salem, Chico colorado, Chico colorado.
- **Nivel 2-3:** Harvey, Harvey, Chico colorado, Sabrina.
- **Nivel 2-4:** Harvey, Cloey, Chico colorado, Salem.
- **Nivel 3-1:** Cloey, Jem, Jem, Harvey.
- **Nivel 3-2:** Jem, Harvey, Cloey, Sabrina.
- **Nivel 3-3:** Jem, Cloey, Cloey, Salem.
- **Nivel 3-4:** Jem, Jem, Cloey, Salem.
- **Nivel 4-1:** Chico colorado, Chico colorado, Harvey, Cloey.
- **Nivel 4-2:** Sabrina, Cloey, Jem, Salem.
- **Nivel 4-3:** Sabrina, Jem, Jem, Harvey.
- **Nivel 4-4:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

SHREK

Password
COMO THELONIUS
- Village: LRSVGTLXM
- Dungeon: YFSVGTLXK

COMO SHREK
- Village: SMHTVKCQR
- Dungeon: TQDFNHGGM
- Swamp: TFGKWLSJJ
- Dark Forest: KDNBQGKVY
- Bridge: KWJPYXCQC
- Castle: YNNHLBMBY

SNOOPY TENNIS

Jugar con Woodstock (el pajarito amarillo) es tan sencillo como **introducir como password la combinación WHGX.** No es mal tenista, pero nosotros sabemos que Carlitos le puede.

SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX

- **Vida infinita:** Presiona Arriba, Abajo, Derecha, A en la pantalla del título.
- **Telaraña infinita:** Presiona Izquierda, Abajo, B, Arriba en la pantalla del título. Tiene tela (dos golpes de caja y plato crash).
- **Passwords de nivel:** Introdúcelos en la pantalla de Passwords para pasearte por el juego.
- **Superado Mysterio:** C3K23M.
- **Superado Sandman:** T4Q59J.
- **Superado Vulture:** MM947F.
- **Superado Scorpion:** TS6!96.
- **Superado Kraven:** LR6!9G.
- **Pasar de nivel:** Para elegir un nivel, presiona B, A, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha en la pantalla del título. Te llevará a una pantalla donde seleccionar un nivel del 1 al 18.
- **Desbloquear el bonus "Teddies":** Presiona A, B, A, B, Abajo en la pantalla del título. Entrarás en un divertido jueguecillo de la muerte, en el que el tío araña transporta ositos de peluche con un trampolín de un lado a otro de la pantalla. Bastabte divertido.
- **Desbloquear la dificultad pesadilla:** Presiona A, B, Select, Arriba, Derecha, Abajo en la pantalla del título y prepárate a suplicar.
- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que de simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

WARIO LAND 3

Cambiar estadísticas: Pausa el juego y pulsa **"Select"** 16 veces. Cuando aparezca un cursor pulsa **A + B** y usa la cruceta para cambiar los números que te apetezcan.



STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

Por si se os queda corto el plantel de víctimas, aquí os dejamos otro par para que habléis de vuestras cosillas...
- **Luchar contra Akuma:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unos passwords "pal" amigo Toño:
- Pon **B58LPTGBBBBV** para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony .
- Con **BTO7ZTPTTBBV** tendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony.
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk y no cansarte demasiado.



X-MEN:MUTANT WARS

Querías unos passwords para verlo todo, ¿o unas gafas? Mira, da igual.

Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L

MTV SPORTS: T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX

Nivel	Passwords
2:	VBBCWBBBCX9
3:	LBBBHBBBCX9
4:	4BBCRBBBCX+
5:	GHBFLBBBCX9
6:	ZYBBHBCDFX7
7:	QHBBNBCGYX5
8:	8DVDBBCGYX7
9:	DBBDZBCGYX+
10:	XZBFWBCGYX4
11:	N+BDMBC4YX7

- Jugadores cabezones: Con Z pulsado y en la misma pantalla, presiona la secuencia con los botones C: ▲,▲,▼,▼,◀,▶,◀,▶, Ⓑ,Ⓐ y START (intentar pulsar los tres últimos con los botones C, está dificilillo, obviamente). ¡A correr, melonudos!

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- **Modo Jefe Final y Modo película:** Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%.
- **Test de sonido.** Completa el juego una vez (sin cristales ni nada) para tenerlo a tu disposición.



MARIO PARTY 3

- **Una curiosidad.** Cuando se crea una partida, en lugar de asignarle un nombre, déjalo en blanco. Verás que curioso...
- **Más mesas.** Juega todo el modo historia para desbloquear dos nuevos tableros en el modo Party: Backtracks y Waluigi's Island.

PAPER MARIO

- **Volviendo a los orígenes.** Si vas a la mansión Boo y te metes en la puerta de más a la derecha ,en el hall principal, verás un jarrón con un bloque al lado. Salta del bloque al interior del jarrón y pégate un rulo por la habitación con el Mario original, el de NES. Disfrute usted de la musiquilla.
- **Corazones por la cara.** Sal de la ciudad Toad por la derecha, ya sabes, junto a la oficina de correos. Al poco rato, justo cuando puedes desviarte hacia abajo, verás tres plantas parecidas a cactus. Si te fijas más, verás también que una de ellas mueve los ojos al moverte tú. Dale unas cuantas vueltas alrededor para que cambie la música y empiece a soltar corazones a mansalva.
- **El sótano secreto de Luigi.** Una vez tengas las Super Botas, vete a tu casa (a la de Mario, se sobreentiende) y haz retumbar el suelo de la habitación con las literas. Verás que hay una trampilla. Ábrela con el mismo procedimiento y cotillea en el diario de Luigi.
- **Música de la de antes.** Cuando comience un nuevo capítulo, deja el mando y escucha, hijo.





EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

DRAGON BALL PEGARÁ FUERTE

Goku y amigos se cuelan por la puerta grande en Advance y GameCube. Descubriremos sus próximos juegos.

RESIDENT EVIL VA A DAR GUERRA

Te contaremos todos los detalles sobre el juego más esperado para GameCube. Sí, lo tenemos y lo estamos jugando. ¡De miedo!

¡¡SONIC A LA CARRERA!!

Comentaremos el juego más rápido que sale en GameCube. ¿Estará la puntuación por las nubes? ¡¡Paciencia!!

SPIDERMAN NOS LANZA SU TELA DE ARAÑA

Spidey, flipamos con tu película y nos hemos quedado embobados con tus nuevos juegos. Por fin hemos probado las versiones CUBE y Advance, y vamos a contaros hasta qué punto molan. No os lo perdáis.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y ELIGE TU REGALO



12 NÚMEROS POR SÓLO 30€ (15% Dto.) Y ELIGE TU REGALO:

ARCHIVADOR DE REVISTAS NINTENDO

O RELOJ GAME BOY

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.

(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

FAX

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)

@ E-mail

suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.